

4CD

GROM PL

GHOST MASTER PL

BIG MUTHA TRUCKERS PL

PEŁNE WERSJE GIER

JEST TEŻ W WERSJI DVD

INDEX: 334561 NUMER 07/2005 (114) LIPIEC 2005 CENA 18 ZŁ 50 GR
W TYM 7% VAT

CD-ACTION

TEMATY NUMERU

QUAKE 4™

WIĘKSZY, LEPSZY, BARDZIEJ WSTRZĄSAJĄCY!

CALL OF DUTY 2

TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND

RECENZJE

GUILD WARS

WORMS 4

CLOSE COMBAT
FIRST TO FIGHT

BLOODRAYNE II

DUNGEON LORDS

SEKRETY LOS ANGELES

NAJGORĘTSZE GRY I RELACJA Z TARGÓW



KONTROLUJ
PODDANYCH

KONTROLUJ
MAPĘ

KONTROLUJ
POLE BITWY

ZDOBADŹ
ŚWIAT

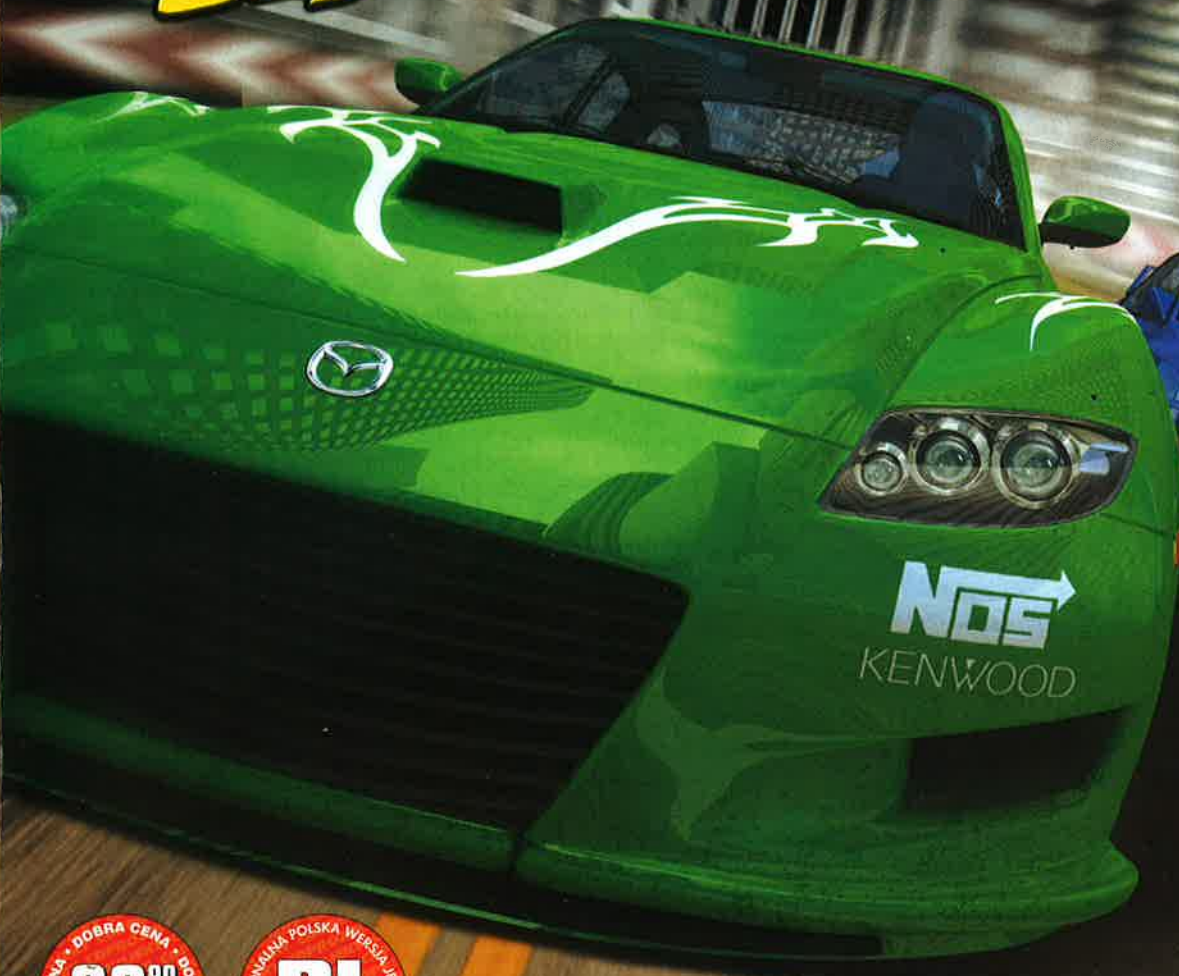
EMPIRE EARTH

[illegible]

Odpicuj swoją furę!

Juiced™

Szybcy i Gniewni



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT

W sprzedaży od czerwca | www.juiced-racing.com



PlayStation 2

PC
ROM



POWERED BY
gameSpy

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

juice

THQ

© 2005 THQ Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi materiałami należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz „Powered by GameSpy” są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juice Games Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Juiced i poszczególne logotypy oraz THQ i poszczególne logotypy są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy i prawa autorskie są własnością ich prawnych właścicieli. „PlayStation” są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

O W MORDE...

Cztery tygodnie temu pisałem, że pod względem gierki miesiąc raczej średni się trafił, jak to przed E3. Teraz zaś, w momencie gdy targi E3 właśnie się skończyły, zaczynam myśleć, że wtedy właściwie nie był taki zły miesiąc. I żeby było jasne – nie dlatego, że w tym numerze nie ma dobrych tytułów w dziale Recenzje. Problem w tym, że właśnie są... Bo to i Wormsy, i Pariah, i Stolen, i Close Combat: FtF, i Imperial Glory, i Stronghold 2, i Juiced, i... Jak widać, markowych tytułów w numerze jest sporo.

Gdzie zatem pies pogrzebany? Ano tu właśnie – **większość tych tytułów to albo totalne porażki** (Stolen! Billy Blade!), albo gry, które „w praniu” okazały się dużo słabsze, niż oczekiwaliśmy. Kiedy sam wycpitem recenzję utrzymaną w tonacji „miało być fajnie, ale wyszło tak sobie”, pomyślałem, że mam pecha – bo żeby wziąć głośny tytuł i trafić na średniaka... Kiedy spłynęła druga z identycznym przesłaniem – myślę sobie: „nieszczęścia chodzą parami”. Przy trzeciej się zaniepokoiłem. Przy piątej zacząłem w pośpiechu zapuszczać włosy – by mieć co wyrwać garściami z głowy. A gdy poczytałem jeszcze ze trzy kolejne podobne w wymowie teksty – miałem ogromną chęć, by ryknąć straszącym okrzykiem Naczelnych W Desperacji „Awruk ćam!!!!”.

Na szczęście akurat Allor obszernie opisał Guild Wars – i odetchnąłem z ulgą: mamy co najmniej jedną bardzo dobrą grę w numerze. Ufff. I tu apel do tej części czytelników, którzy oceniają numer CDA przez pryzmat recenzji gier na zasadzie „numer do kitu, bo dali cienkie gry”. Panowie, **my ich NIE DAJEMY. MY OCENIAMY TO, CO JEST.** A jest tego tyle, że akurat starcza na numer. Więc nie jest tak, że rzucamy wam na żer jakieś ochłapy, a zostawiamy dla siebie owe dodatki do HL2 czy finalną wersję Duke Nukem Forever albo Quake'a 4...

...Stop! Powiedziałem **Quake 4**? Powiedziałem. I to nie bez powodu! Pamiętacie, co obiecałem wam miesiąc temu – że czeka was wielka niespodzianka i wędrujemy się w samo centrum fortcey, by zdobyć bogate łupy? Dziś mogę zdradzić – fortcą jest siedziba Activision w USA, a łupem – temat numeru poświęcony Quake'owi 4 (oraz CoD 2 i Tony Hawk's American Wasteland na deser). **A to wszystko w ramach specjalnej „przed-E-trzy”owej prezentacji owych gier dla grona Wybrańców.**

Jak widać, naprawdę się staramy, by dać wam wyczesane materiały o grach, których nie znajdziecie w Necie. I w konkurencyjnych pismach pewnie też nie. (Wspomnę jeszcze, że w „O grach inaczej” jest historia id Software, a w FPP Zone coś o klasycznym Doomie na engine'ie Doom 3 – to się nazywa „kompleksowa obsługa”) Skoro już mowa o E3... Targi jak zawsze wypadły ładnie (fotoreportaż + prezentacje najlepszych gier w tym numerze. A za miesiąc dokładna analiza tego, co zostało tam pokazane). W największym skrócie: **brak sensacji i gier na miarę HL2 – ale są inne, naprawdę dobre, wieści dla posiadaczy PC!**

Teraz parę branżowych plotek. **Cenega działa już w ramach rosyjskiego koncernu 1C.** Co to może oznaczać dla graczy? Nie, nie będzie lokalizacji z akcentem zza Bugu... Nie chcemy zdradzać szczegółów, póki oficjalnie nie potwierdzą ich odpowiedzialni ludzie, ale – powinniście się cieszyć. Ponoć szykuje się coś, na czym nabywca nigdy źle nie wychodzi.

To była dobra wieść. Pora na złą – wiecie, ile wyniosła sprzedaż Pewnej Hitowej Gierki, która została bardzo wysoko oceniona przez polską (i nie tylko polską) branżę? Otóż, trzymajcie się – w pierwszym tygodniu sprzedaży zeszło **AZ 700 sztuk.** W całej Polsce. Supermarket w Londynie sprzedaje tyle samo egz. takich gier... w ciągu jednego dnia. (I tu macie odpowiedź na pytanie „czemu polskie premiery się opóźniają, czemu nie ma u nas takiej czy innej gry”. Właśnie temu – trudno poważnie traktować kraj, który generuje sprzedaż (więc i zysk) mniejszy niż jedno Tesco. A jak to porównać z liczbą czytelników pism o grach (z 300 000 z palcem w nosie + masę tych, co grają, ale pism nie kupują) ...nachodzą człowieka jakieś dziwne myśli. Bo nawet gdyby grę kupił tylko 1/100 populacji graczy i tak powinno zejść z 10x tyle egz.! Gdzie zatem nabywa owe gry pozostała część graczy? Pytanie retoryczne... Nadal uważacie, że kupując piraty nie szkodzić polskiemu rynkowi gier?

Na koniec wieść kuriozalna. Pewna Firma (*) obraziła się na konkurencyjne pismo za to, że źle ocenia większość ich gier. I za karę więcej im gier do recenzji przesyłać nie będzie. Sensacja? Dla nas nie bardzo – **na CDA obraziła się już dawno temu.** Za to samo zresztą. Jej gry z masochistycz-



ną przyjemnością kupujemy za własną kasę, co zresztą wielkim wydatkiem nie jest. I oceniamy tak, jak na to zasługują. Swoją drogą, założę się, że w paru pismach owe gry będą ocenione bardzo wysoko. Myślę nawet, że tych pism będzie przybywać – ponoć założenie kolejnego to niewielki wydatek, radykalnie mniejszy niż koszt licencji/stworzenia dobrej gry. I jaka radość – **frajerzy będą Firmie płacić za czytanie reklam jej własnych gier!**

...Ja przepraszam, że ten wstępniak jakiś taki dziwny wyszedł. Pocieszę, że dzięki temu niemal całkowicie zużyłem limit na smęcenie i przynudzanie w tym numerze CDA. Gwarantuję zatem, że na każdej kolejnej stronie znajdziecie już tylko masę rzetelnych i ciekawych informacji, a w nich luz, ironię, śmiech – i sporo żółci wylewanej na twórców rozmaitego crapu. A wiem, że to naprawdę lubicie. Zatem...

Milej lektury!

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa

PS Nie napisałem nic o premierze Zemsty Sithów. Chciałem być oryginalny. Ale nie mogłem się powstrzymać przed zamieszczeniem tej fotki. Bardzo wymownej, niestety.

(*) moim celem nie jest wytykanie palcem tego czy innego dystrybutora, a tylko pokazanie pewnych – chorych – sposobów działania. Więc konkretna nazwa nie padnie. Z drugiej strony, dociekliwy czytelnik pewnie i tak już się domyślił. Cóż na to poradzę... :)

Kolejny numer CDA w sprzedaży już od 05.07.2005!

Laureaci konkursów CDA 04/2005

Konkurs Constantine: Damian Wierzbę, Łukasz Jakub Zimny Inowrocław; Piotr Kobus, Otwock; Sebastian Chociej Radlin; Michał Nedwid, Wola; Marcin Matysiak, Warszawa; Grzegorz Gnech, Krokowa; Michał Rybski, Niemce; Katarzyna Pokora, Radomsko; Robert Prota, Nowe Skalmierzyce;

Konkurs Settlers: Jan Heller, Kraków; Michał Kalla, Słupsk; Zbigniew Twaróg Pietrzykowice; Paweł Zaborski, Ciepłowy;

Zofia Gulsche, Łódź; Sławomir Leśniewski, Sońsk; Paweł Sulaż, Kozie Głowy; Jan Harasimowicz, Malbork; Dawid Kędziora, Osiek Wilk; Katarzyna Kieronska, Warszawa; Paweł Heczeko, Chybie; Kamil Jutkowski, Czarnowo; Magdalena Fugiel, Goleniów; Michał Chorażak, Gniezno; Marlena Kucharska, Łysomice; Stanisław Łapiński, Kraków; Karol Remba, Dąbrowa Białostocka; Dominik Stowiński, Opole Lubuskie; Józefa Kozioł Pilzno; Radosław Prusy, Pruchnik;

Sabina Sielicka, Poznań; Dawid Tomecki, Poznań; Mateusz Floreczak, Łisków; Jacek Kowalski, Dąbrowa Chełmińska; Daniel Kozłowski, Granowo; Rafał Oża, Belchatów; Leszek Krajzel, Szmotyły; Cezary Zapala, Strwaczyn; Łukasz Adamkowski, Warszawa; Zbigniew Bala, Sokółów Podlaski; Rafał Górnik, Szczecin; Jakub Kwiatek, Wałbrzych; Leszek Rytel, Siemiatycki; Łukasz Maziarz, Wąganiec; Piotr Jochczyk, Serock;

9 mg3 na 9 urodziny: Jarosław Żakowski z Warszawy; Paweł Wróbel, Zabrze; Krzysztof Domaradzki, Radwanice; Łukasz Semlak, Żary; Marcin Czajkowski, Frombork; Tomasz Wróblewski, Małogoszcz; Kamil Zajac, Mielec; Bogdan Ryhczyński, Opole; Małgorzata Matlak, Kalisz; Emil Kwieciński, Włocławek;



www.cdaction.com.pl

numer 07/2005 (114)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Michał Grabacki, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sotys, Daniel Śniegowski, Krzysztof Torczak

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardaś

Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jedrzejczak, tel. (022) 516 35 50

e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijuc
tel. (0 71) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik
tel. (0 71) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Klecie

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



pakiety internetowe tp – nawet do 8 godzin gratis!

internet w domu

pakiety internetowe tp

Pakiety internetowe tp 5, 10, 20 lub 40 godzin dostępu do Internetu za stałą miesięczną opłatą. Teraz Twoje połączenia są rozliczane co do sekundy i mogą być nawet aż o 78% tańsze niż przez numer dostępowy tp. Pakiet 5-godzinny możesz mieć już za **12,08** zł z VAT miesięcznie. Dodatkowo, dostaniesz nawet do 8 gratisowych godzin w cenie pakietu! Strony www, konto poczty elektronicznej, korespondencja z przyjaciółmi... I jeszcze całodobowa, bezpłatna pomoc techniczna pod numerem 0-800 102 102.

znajdź rozwiązanie dla siebie:



TELEPUNKT

0-801 321 123

www.tp.pl



bliżej



Targi E3 – s. 020

Czyli to, co w branży najważniejsze: co nowego, jakie fajne gry się szykują i w ogóle „co w trawie piszczy”. Trzeba wiedzieć, nie?

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD/DVD 008
Kalejdoskop.....012

E3

Relacja z E3 020
Age of Empires 024
Civilization 024
Company of Heroes 026
Elders Scrolls IV: Oblivion 026
Enemy Territory: Quake Wars 028
Hellgate London..... 028
Matrix: Path of Neo 030
Rise of Nations: Rise of Legends.. 030
Prey 031
Serious Sam 2..... 032
Spore 032

TEMAT NUMERU

Wizyta w Activision
Quake IV 034
Tony Hawk's American
Wasteland 041
Call of Duty 2..... 042

ZA PIĘĆ DWUNASTA

SpecForce..... 044

RECENZJE

Close Combat: First to Fight..... 054
Worms 4..... 058
Stalingrad..... 062
NASCAR: Simracing 064
Combat Strike Force..... 066
BloodRayne 2..... 068
Maluch Racer 2..... 072
Road to Fame 073
Stronghold 2..... 074
Stolen 078
Juiced 080
Billy Blade 083
Obscure..... 084
Kajko i Kokosz: Szkoła latania 088
Pariah 090
Imperial Glory..... 092
Dungeon Lords 094
Guild Wars..... 098
Splinter Cell: Chaos Theory PL .. 102

NIE TYLKO GRAMY

Programy za free! 120
Nie daj się nabrać..... 124

HARDWARE

Arctic Cooling Freezer 7 134
Creative Headset CB2455 134
Creative HQ-1700 i

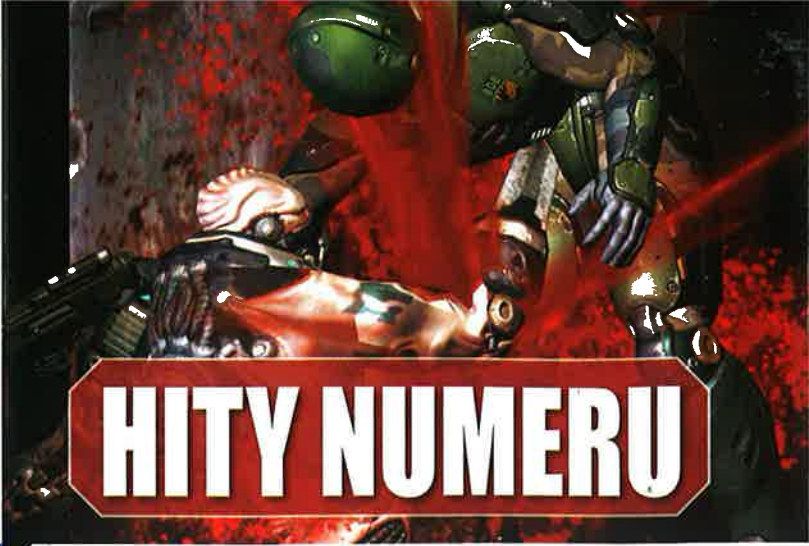
IceMat Siberia 128
Genius SlimStar Pro 137
HIS X800 XL IceQ II..... 133
Maxtor – Dyski DiamondMax
10 i MaxLine III..... 130
Microsoft Intelli Mouse Explorer 4.0
Wheel i Wireless
Optical Mouse TILT 138
Newsy 126
Pentagram Secure Charger 442 ... 136
Revolttec NeonString..... 136
Sapphire Radeon X300
SE 128MB HyperMemory..... 132

INNE

Action Redaction 142
FPP MegaZin..... 109
Freeware 108
Gamewalker 046
Kaszanka: RPM Tuning 104
Kaszanka: TT: Payback..... 105
Komórka Mobilnego Gracza..... 110
Na Luzie 112
O grach inaczej: Historia
id Software 116
Prenumerata..... 140
Tipsy 146
Doom 3 board game..... 106

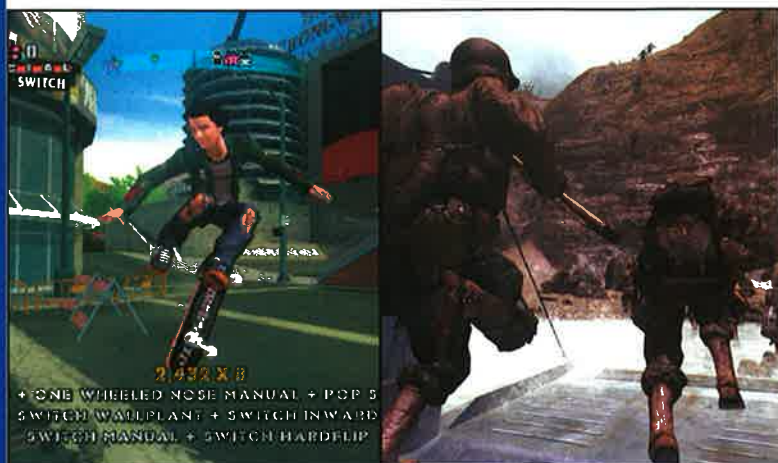
INDEKS GIER

Age of Empires 024
Billy Blade 083
BloodRayne 2 068
Call of Duty 2..... 042
Civilization 024
Close Combat: First to Fight..... 054
Combat Strike Force..... 066
Company of Heroes 026
Dungeon Lords 094
Elders Scrolls IV: Oblivion 026
Enemy Territory: Quake Wars 028
Guild Wars..... 098
Hellgate London..... 028
Imperial Glory..... 092
Juiced 080
Kajko i Kokosz: Szkoła latania 088
Maluch Racer 2..... 072
Matrix: Path of Neo 030
NASCAR: Simracing 064
Obscure..... 084
Pariah 090
Prey 031
Quake IV 034
Rise of Nations: Rise of Legends 030
Road to Fame 073
RPM Tuning 104
Serious Sam 2..... 032
SpecForce..... 044
Splinter Cell: Chaos Theory PL 102
Spore 032
Stalingrad..... 062
Stolen 078
Stronghold 2..... 074
Tony Hawk's American Wasteland..... 041
TT: Payback 105
Worms 4..... 058



Quake 4 & friends – s. 034

Nasz wysłannik w siedzibie Activision – na własne oczy ogląda i gra w Quake'a 4, najnowszego Tony'ego Hawka i Call of Duty 2.



Guild Wars – s. 098

Jedyna gierka, która zdołała odciągnąć kilku redakcyjnych maniaków online'ówek od grania w World of Warcraft!

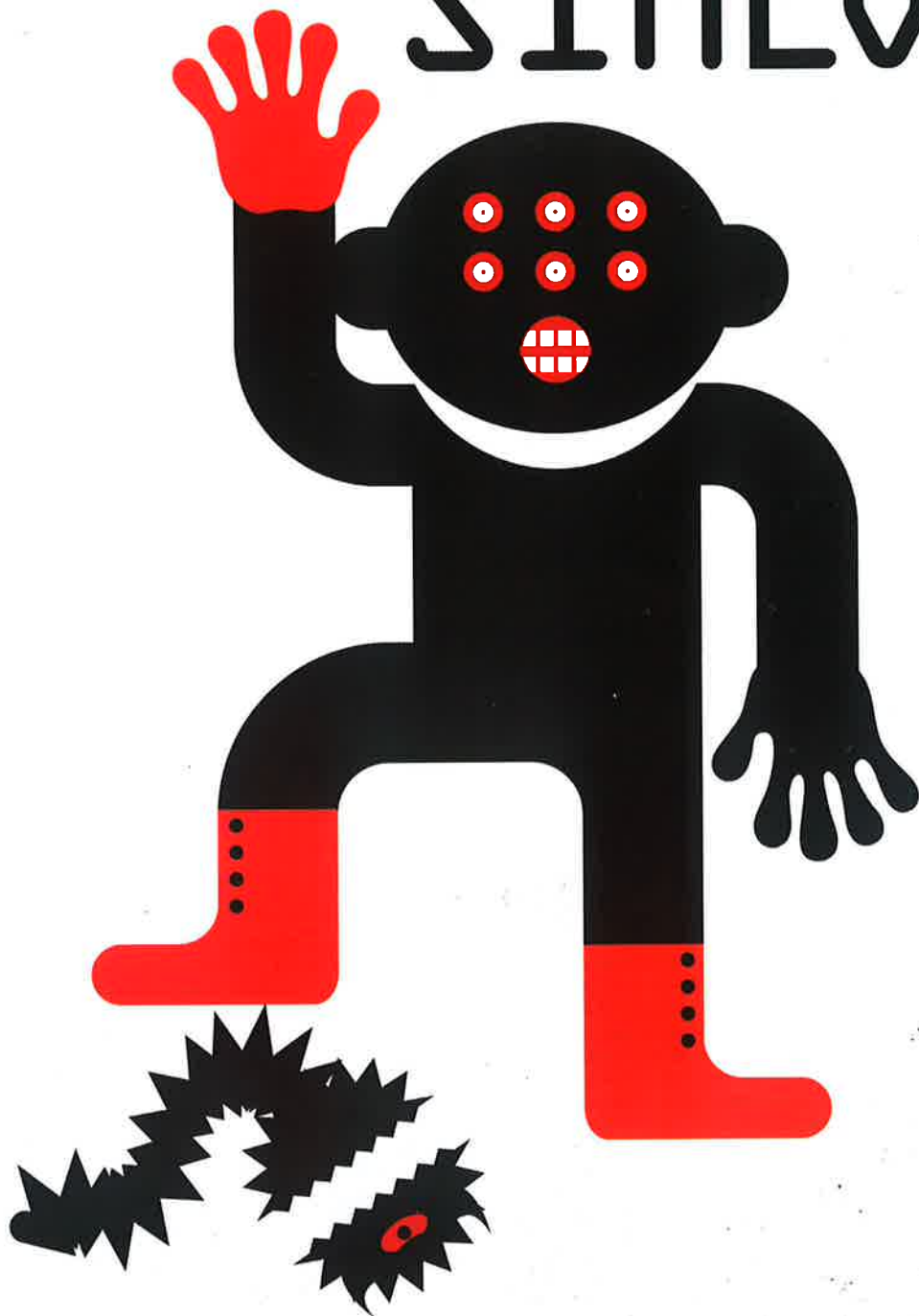


Historia id Software – s. 116

Czyli szczegółowa i pełna ciekawych informacji historia jednej z najbardziej znanych firm tworzących gry. Zresztą po co ja to mówię? Czy ktoś nie zna tej nazwy? Ha, ale czy wiecie, skąd i dlaczego się wzięła? Nie? To zaraz się dowiedzie...



PRZYBYLIŚMY ZLIKWIDOWAĆ SIMLOKI



TWOJEGO SIMLOKA TEŻ CHĘTNIE ZLIKWIDUJEMY I TO ZA DARMO.
SPRAWDŹ, KIEDY ŁADUJEMY W TWOIM MIEŚCIE
I PRZYNIEŚ NA IMPREZĘ ZASIMLOKOWANY TELEFON,
A MY W NIM TEGO SIMLOKA BEZBOLEŚNIE ZLIKWIDUJEMY.
SZCZEGÓŁY NA WWW.HEYAH.PL

HEYAH

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY TŁA OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

DEMA

Brothers in Arms DVD
House of the Dead III DVD
Juiced DVD
Stalingrad DVD
StarWolves DVD

UWAGA!

Posiadacze CD, Demo HotD 3 znajdą na drugim dysku z grą Grom, w katalogu DEMO. Z przyczyn technicznych nie mogliśmy dać żadnego menu/wybierałki (byłyby problemy z instalacją Groma), więc musicie je sobie odpalić ręcznie, sami. Ale to nie jest przecież trudne...

TRAILERY

50 cent DVD
Battlefield 2 DVD
Bet on Soldier DVD
City of Heroes DVD
Dark Sector DVD
Gothic 3 DVD
Hitman Blood Money DVD
MotoGP 3 DVD
Pariah DVD
Quake 4 DVD
Resurrection of Evil DVD
SpecForce DVD
Stalker DVD
The Godfather DVD
Wiedźmin DVD

UŻYTKI

Adobe Reader 6.0.2 CE DVD
DivX 5.2.1 DVD
DirectX 9.0c DVD
QuickTime 6.5.2 DVD
Windows Media Player 9 (98/Me/2K) DVD
Windows Media Player 10 (XP) DVD
Pakiet programów DVD
freeware DVD
XnView 1.74 DVD

BONUSY

Action Mag DVD
Adventure Zone DVD
Action Sport Center DVD
Blair Witch okładka DVD
Bonus 1 i 2 DVD
Bonus DVD
Emu Kouncil DVD
Esensja DVD
FAQ DVD
FPP Magazin DVD
Okładki z gier DVD
RTS Area DVD
Salon Gier (od kuchni) DVD
Speed Corner DVD
Strefa 47 DVD
Sport Zone DVD
Tawerna RPG DVD

PATCHE (TYLKO DVD)

Psychonauts
SW: KotOR 2
Will of Steel
World of Warcraft

DVD CD

Ghost Master PL

Fragment recenzji Constantego Focha

W tej grze nie walczysz z duchami, nie wbijasz osikowego kołka w wampiry i nie strzelasz srebrnymi kulami w wilkołaki – to ty straszysz, wykorzystując astralne moce podopiecznych- duchów.

Przed każdą misją musisz wybrać zespół: kilka duchów, które twoim zdaniem – najlepiej poradzą sobie z wykonaniem zadania. Każda ze zjaw ma atrybut określający przedmioty i miejsca, które stanowią będąc portal między światem duchów a rzeczywistością, a także określony zestaw mocy o różnym działaniu i wpływie na śmiertelników. Sam proces straszenia początkowo może się wydawać trochę niejasny, ale Ghost Master zaprojektowany jest w taki sposób, że grając weń, samoistnie uczysz się, o co w tym wszystkim chodzi. Misje rozgrywają się w piętnastu różnych lokacjach.

A tu ocena polonizacji gry – opinia CormaCa

Tłumaczenie wykonane zostało z polotem. Zastanawiałem się nawet, czy przypadkiem wersja polska nie jest miejscami lepsza od oryginału!

Lektorzy spisali się bardzo dobrze (...). Instrukcja przygotowana została ze starannością, nie uświadczy się w niej literówek. To samo zresztą tyczy się tekstów na pudełku i w samej grze.

Ghost Master to przykład świetnej polonizacji, co w znacznej mierze jest zasługą spółki „tłumacz & jego pomysłowość”. Rzadko się zdarza, by wersja polska podobała mi się bardziej niż oryginalna, a tak jest tym razem. (...)

Big Mutha Truckers może nie powaliło, ale za to dostarczyło wielu godzin znakomitej rozrywki. Ma po prostu to „coś”.

► GATUNEK: SIM/AKCJA
► RECENZJA W CDA: 08/2003
(POLONIZACJA W 11/03)
► OCENA: 8+
► WYMAGANIA: 450 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD, WIN XP/2000/ME/98, KARTA GRAFIKI 16 MB



DVD CD

GROM PL

Fragmenty recenzji El General Magnifico

Mowa oczywiście o grze GROM, która jest polską odpowiedzią na serię Fallout. (...) Podczas gry będziesz animował Groma – polskiego oficera komandosów(?), który po klęsce 1939 roku dostał się w łapy Rosjan. Uciekający z obozu, trafił do Tybetu. Tam los zetknął go z Czechem o imieniu Petr. (...) Gromowi – o czym nasz bohater początkowo nie wie – przypadnie w udziale misja uratowania świata przed panowaniem Brunatnej Zarazy. Złe typy – oczywiście Niemcy! – pragną odnaleźć (jak zawsze...) jakiś starożytny artefakt, który bogowie podarowali Ardżunie (to taki staroindyjski wszechstronny Arnie i Rambo w jednym i do wynajęcia), a który (artefakt, nie Ardżuna!) okazał się straszliwą bronią.

Do dyspozycji będziesz miał rozmaity oręż – karabiny (przdatne i w walce wręcz, bo można walić kolbą), pistolety Mausera, rozpylacze MP, garłaczce, obrzyny, panzerfausty, a także sporo broni klujnej, siecznej i dżgajnej – noże, miecze itp.

Nasi bohaterowie nie zawsze będą działać wspólnie. Czech – choć nie (!!) i nie umyka, gdy przychodzi do zamiany siły argumentów na argumenty siły – nie ma duszy awanturnika

i woli, jeżeli się da, unikać sytuacji niebezpiecznych. Podczas paętania się po Tybecie Grom często będzie zyskiwał wsparcie kompanów dość niespodziewanych – w pewnym momencie przyjdzie mu współpracować z tajnymi służbami Jej Królewskiej Mości. (...) Pozna też tajemniczego kucharza z tybetańskiego zajazdu i niemieckiego antyfaszystę (który zaskakująco dobrze włada bronią).



► GATUNEK: AKCJA/CRPG
► RECENZJA W CDA: 04/2003
► OCENA: 7
► WYMAGANIA: 350 MHz, 128 MB RAM, MS WINDOWS 95/98/ME/2000/XP, KARTA GRAFIKI 32 MB

► GATUNEK: SAMOCHODÓWKA/ARCADE
 ► RECENZJA W CDA: 07/2003
 ► OCENA: 8
 ► WYMAGANIA: 500 MHz, 128 MB RAM,
 KARTA GRAFIKI 16 MB, WIN XP/2000/ME/98

PEŁNA WERSJA

DVD CD

Big Mutha Truckers PL

Fragment recenzji Qn'ika

Wielka Mamuśka ma firmę. Od 30 lat monopolizuje przewozy różnych towarów w całej okolicy. Lata jednak leżą i chociaż kobieta wciąż jest żwawa, piękna i młoda, kiedyś musi przyjść czas na emeryturę – a interes rodzinny należy przekazać dalej. Latorośli co nieco się Mamuśce udało **naprodukować** – zresztą co jedna, to gorsza. (...) Postanowiła przekazać firmę najbardziej obrotowemu i przedsiębiorczemu z dzieci. Zorganizowała zawody – każdemu dała ciężarówkę, kilka dolarów i załadowała towarem przyczepę. Kto lepiej wykorzysta dane mu możliwości w 60 dni, zdobędzie panowanie nad firmą.

Gra zaczyna się od wyboru kierowcy (wszystko oprócz tego poprzedzono długim i dość zabawnym intrymem, bardzo dobrze wprowadzającym w klimat gry). Po tym zaczyna się już prawdziwa gra – wypełniona szybką jazdą i humorem, ale niepozabawiona również elementami natury ekonomicznej. Założenia są niezwykle proste – należy jeździć między kilkoma miastami, przewozić wcześniej zakupione towary po cenach niższych, niż można je gdzie indziej zbyć. Wymaga to minimalnej wiedzy o świecie, która jednak nie jest całkowicie niezbędna – w razie czego Mamuśka cały czas czeka na gracza w rodzinnym mieście, służy radą i statystykami.

Mimo teoretycznie różnych gatunków, Big Mutha Truckers bardzo przypomina pod wieloma względami... GTA 3.

(...) Trudno powstrzymać się i zdjąć nogę z gazu, gdy w głośnikach gra – i to jak! – wspaniałe radio. BMT bowiem daje kilka kanałów do wyboru. Muzyka (i inne dźwięki nieodłącznie kojarzone z radiem, np. rozmowy ze słuchaczami) jest zapisana na płycie w formacie mp3.

Model prowadzenia ciężarówki jest, poza oczywistymi odstępstwami na rzecz zabawy (kilkudziesięciotonowy potwór wyskakujący na wyboju pięć metrów w górę?), całkiem realistyczny. Kto oglądał choć jeden amerykański film drogi, doskonale wie, że klany harleyowców zdecydowanie nie przepadają za – z założenia samotnymi – kierowcami ciężarówek. Nie inaczej jest i w BMT. (...)

Policja nie jest zbyt uciążliwa – interesuje się nami dopiero po tym, jak ją stukniemy albo spowodujemy poważny wypadek na jej oczach. (...) Aby pozbyc się pościgu, należy albo po prostu jechać bardzo szybko i nie odwracać się za siebie, albo też... całkowicie zdezelować goniący nas radiowóz – o ile nie ma innego w pogotowiu, nikt już ciężarówki nie zatrzyma.

Chwaliłem już dźwięk, teraz czas na grafikę i wymagania. Wielki plus dla autorów konwersji – gra działała płynnie w bardzo dobrej rozdzielczości na Celeronie 1,2 GHz z GeForce 2MX.



► GATUNEK: SHOOTER
 ► WYMAGANIA: 450 MHz,
 30 MB HDD, DIRECTX 8.0

PEŁNA WERSJA

Blow Everything Up!

A tu ciekawostka – gierka autorstwa czytelnika CDA. Nieduża, sympatyczna... zresztą zobaczcie sami.

Wcielasz się w superżołnierza, który ma za zadanie zlikwidować grupę terrorystyczną działającą w bazie na wyspie koralowej. Więcej informacji na stronie www.seasoft.prv.pl.

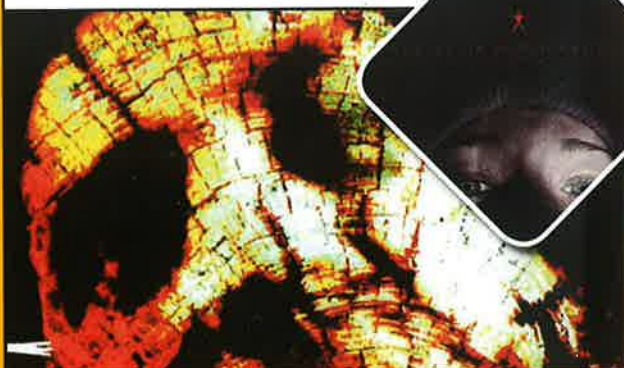


FACECI Jeden żel zamiast stosu kosmetyków.
MYŚLA Jeden do mycia włosów, twarzy i ciała.
TYLKO Świetnie wyglądająca skóra.
O JEDNYM Minimum wysiłku.

FILM NA DVD BLAIR WITCH PROJECT

UWAGA, OSTRZEGAMY: film zawiera sceny, które nie są wskazane dla widzów poniżej 16 roku życia.

Kultowy film dla tych, którzy lubią się bać. Trójka studentów szkoły filmowej wyrusza na wyprawę w okolicę Burkittesville, aby nakręcić dokumentalny film inspirowany lokalną legendą o wiedźmach Blair. Panie te ponoć napały i torturowały dzieci – tak za życia, jak i po śmierci...



ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

► Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągą minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!

Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Psi Ops nie działa?

Po zainstalowaniu gra się nie uruchamia? Kilka porad, które mogą ci pomóc.

1. Przed uruchomieniem wyłącz wszelkie możliwe antywirusy itd.
2. Jeśli masz dwa różne napędy (np. nagrywarkę i czytnik CD/DVD), NIE odpalaj gry z nagrywarki.
3. Uruchamiaj grę nie ze skrótu na ekranie, a z menu START.
4. Zainstaluj najnowsze sterowniki do karty graficznej.

Nie gwarantujemy, że to na pewno pomoże – ale są potwierdzone przypadki, że w niektórych sy-

tuacjach pomogło.

Uwaga!

Gra nie uruchamia się na kartach nieobsługujących shaderów (klasy GF2, GF4 MX).

•Kłopoty ze sterowaniem (dziwne reakcje klawiatury?)

Są dwa wyjścia:

1. Włączcie sobie Strafe w opcjach ruchu.
2. Wyłączcie w panelu sterowania sterowniki klawiatury (enhanced keyboard driver)

Powinno pomóc!

House of the Dead III

Bezmyślna (co tu kryć), ale jakże efektowna rzeźnia – rozwalanie zombi. Wciąga! A demko ma niecałe 80 MB i oferuje dwa tryby zabawy.

► GATUNEK: STRZELANKA
► WYMAGANIA: 1,2 MHz, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB



OWOCE NA WYNOS

Star Wolves

Wyobraźcie sobie coś jak Homeworld – kosmiczny RTS w pełnym 3D – ale wzbogacony o wątek postaci, których możliwości możemy rozwijać (a la Moce np. w KotOR) i których umiejętności wpływają na efekty walki. Szkoda, że w grze nie ma żadnej instrukcji (choć jest tutorial), tym niemniej dla amatorów takich gier na pewno jest to łakomy kąsek. Zwróćcie uwagę na muzykę – zaczyna się w klimatach a la J.M. Jarre, by potem niespodziewanie przejść w gitarowe brzmienia w klimatach rocka lat 70. 560 MB na HDD, jedna misja (no i tutorial).

► GATUNEK: RTS/SIM
► WYMAGANIA: 800, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI Z 64 MB RAM, WIN 98/ME/00/XP

DVD



Great Battles of II WW: Stalingrad

► GATUNEK: RTS
► WYMAGANIA: 366 MHz, 64 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 8 MB, WIN 98/ME/2000/XP

DVD



II wojna światowa, baaardzo znajomo wyglądający engine (sami sprawdźcie, z czym się kojarzy... no dobra – z Blitzkriegiem) i dwie misje – jedna po stronie Rosjan, druga – Niemców (IMO ta pierwsza ciekawsza). Ok. 400 MB na HDD. Recenzja w CDA!

Masz problemy z menu CD/DVD?

Jeśli masz problemy z naszą wybieralką (jakieś komunikaty o błędach?) - kliknij Enter, powinno pomóc.
A jak nie? Na CD/DVD znajdziesz też coś, co nazywa się Menu Awaryjne. Nie wygląda pięknie, ale pozwala uruchomić programy zawarte na płytach. A my już pracujemy nad nową, lepszą jej wersją...

Brothers in Arms

Gierka już w sprzedaży – warto sprawdzić, czy naprawdę jest tak ciekawa, jak to opisywał Eld, czy też jednak grzechu warta. Demo to pierwsza misja w grze – od desantu z płonącego samolotu po walkę ze wsparciem lekkiego czołgu. Ja uważam, że warto. Ponad 500 MB na HDD.

► GATUNEK: FPS
► WYMAGANIA: WIN 00/XP
1 GHz, 512 MB RAM,
KARTA GRAFIKI 32 MB

DVD

Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytę

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

TYMBARK W NOWEJ BUTELCE

Dzięki unikalnej technologii Top Aseptic Tymbark w plastiku to ten sam naturalny Tymbark, co w szklanej butelce. Bez sztucznych barwników i konserwantów. Możesz zabrać go wszędzie.

TOP ASEPTIC

KOCHAJ ŻYCIE

Juiced

Z tą grą jest troszkę zamieszania. Pojawiła się w redakcji z pół roku temu, została raczej chłodno przyjęta, a potem firmę przejął ktoś inny i... wycofał grę, bo nie był z niej zadowolony. Po dłuższych przeróbkach i poprawkach pojawiło się nowe demo. Sami zobaczcie, czy poprawki zmieniły grę na lepsze... 370 MB na HDD.
A recenzja w tym CDA.

Klawiszologia

[Prawy Shift] - nitro

[V] - zmiana kamery

[Kursor] - sterowanie

[End] - wsteczny

[B] - hamulec ręczny

[Spacja] - widok wstecz

[H] - sygnał



► GATUNEK: WYŚCIGI
► WYMAGANIA: 933 MHz, GF2/
RADEON 8500 LUB LEPSZY, 256 MB
RAM, WIN 98/00/ME/XP

ARMED ASSAULT
DOGTAG
HEAVEN VS. HELL
PLAYBOY: PARTY PACK

PRECURSORS
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
ULTIMATE SPIDER-MAN

07/2005

Do widzenia, E3 2005! Witajcie, E3 2006!

Tegoroczne, jedenaste już Electronic Entertainment Expo (E3), były ze wszech miar wyjątkowe. To właśnie z nimi już na zawsze będą kojarzyć się nowe konsole Sony, Microsoftu, Nintendo – odpowiednio PlayStation 3, Xbox 360, Revolution. E3 2005 były jednak nadzwyczajne także pod innymi względami: okazały się największymi targami od dobrych kilku lat, co oznacza, że branżowa zapasć szczęśliwie już za nami. Informując o tym liczby E3 2005 miały miejsce w pięciu halach Los Angeles Convention Center o łącznej powierzchni ok. 167 tys. metrów kwadratowych i jak twierdzą organizatorzy targów – nie było ani cala



miejsca w całym Los Angeles Convention Center wolnego od wpływu E3. Całą tę przestrzeń wypełniło ponad 400 wystawców z 87 krajów prezentujących ponad 5000 produktów, w tym ponad 1000 nowości – od sprzętu po gry. Targi odwiedziła także rekordowa liczba ponad 70 tys. gości! Relacja z targów wraz z prezentacją wybranych tytułów na stronach 20-34.

Kolejne, dwunaste E3 odbędzie się w Los Angeles Convention Center w dniach 10-12 maja 2006.

www.e3expo.com



DogTag

Debiutujące studio DiezelPower ogłosiło nazwę ich „majstersztyku” – DogTag – taktycznego shootera tworzonego z myślą o Xbox 360, PlayStation 3 i PC. Fabuła gry opowiada historię żołnierza jednostki specjalnej – tym razem Special Ops Squad – z misją wyeliminowania... przywódcy podobnej jednostki! Ten niezwykle pojedynk dwóch rozumów, ich podkomendnych i sprzętu rozegra się na ulicach bliżej niesprecyzowanego miasta.

Czym jest DogTag – „nieśmiertelnik” – przekonamy się latem 2006.

www.digitaljesters.com

Precursors

Ukraińskie Deep Shadows, twórcy Boiling Points, ujawnili pierwsze szczegóły dotyczące ich kolejnego projektu. Jest nim czy może są nimi Precursors – gra akcji nie tak znów niepodobna do Elite, Frontier czy First Encounter. Precursors jednak śmiało wykracza poza ekonomiczno-militarne ramy wymienionych, oferując dodatkowo możliwość walki na powierzchni planet. Jednym z Precursors zostaniemy w 2007 r.

www.deepshadows.com

SHORTY

Operation Flashpoint 2

= Armed Assault

Bohemia Interactive Studios poinformowała o przemianowaniu wielokrotnie opóźnianej Operation Flashpoint 2 na Armed Assault.



Zmianie tytułu towarzyszy także wycofanie się najwyraźniej znierępliwionego Codemasters z roli niedosłego wydawcy gry.

www.armedassault.com

Heaven vs. Hell

TKO Software proponuje kolejną walkę Dobra ze Złem, tym razem w formie strategii czasu rzeczywistego – Heaven vs. Hell.

Starcie Heaven vs. Hell rozpoczyna się w 25 wieku – w chwili gdy ludzka pycha sprawiła, że uwierzyli oni, że są równi Bogu. W tej sytuacji Bóg postanawia wyzyszczyć Ziemię z ludzi i rozpocząć dzieło stworzenia na nowo. Rozlega się głos trąb ostatecznych, pękają pieczęcie i... na jego drodze staje Szatan, który obawia się o swój los po

Playboy: The Mansion – Party Pack

A więc jednak mylili się ci twierdzący, że nawet Playboyowi nie uda się znieść klątwy marnej sprzedaży trapiącej gry "o lekkim zabarwieniu erotycznym". Okazało się, że albo dzieciaki mają więcej pieniędzy niż powinny, albo też Playboy: The Mansion jest grą odpowiednią także dla starszego i miejmy nadzieję – bardziej wymagającego pokolenia graczy. Tak czy inaczej już wkrótce duet Cyberlore-Ubisoft zaprosi chętnych na przyjęcie z okazji premiery Party Packa – pierwszego oficjalnego rozszerzenia gry. W nim naturalnie nowe „króliczki”, nowe przedmioty, nowe misje – wszystkie związane z najsłynniejszymi przyjęciami w Dworze Playboya – Snem Nocy Letniej, przyjęciem z okazji wyboru Playmate of the Year, urodzinami Hefnera czy Hello-ween.

www.unleashyourbunny.com/uk/



Star Wars: Empire at War w 2006

Złe wieści dla fanów Gwiezdnych Wojen. Nie dość, że premiera Części III: Zemsty Sithów przeszła już do historii i nie ma na co czekać, przynajmniej do czasu serialu (albo kto wie, Części VII...?), nie dość, że w czasie E3 nie zapowiedziano żadnej nowej gry z akcją osadzoną „dawno temu w odległej Galaktyce”, to jeszcze... No właśnie, to jeszcze, na domiar złego premiera Star Wars: Empire at War – strategii czasu rzeczywistego łączącej walkę na powierzchni planet z walką w kosmosie, uległa przesunięciu na rok 2006. Miejmy nadzieję, że czas, jaki zyskali dzięki temu jej twórcy – Petroglyph – przysłuży się samej grze i „Moc będzie w niej silna”.

www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Ultimate Spider-Man – Venom!

Znamy pierwsze szczegóły dotyczące Ultimate Spider-Man – kolejnej gry z komiksowym Peterem „Pająkoczwłowiekiem” Parkerem w roli głównej. Największą niespodzianką – prócz w pełni otwartej struktury wirtualnego Nowego Jorku – jest fakt, że Spidey nie będzie jedyną główną postacią w grze! W ręce graczy oddane zostanie także jego nemesis – Venom! Więcej o Ultimate Spider-Man – wkrótce.

www.ultimatespidermangame.com



SAMSUNG



Multimedialny czteropak



SyncMaster 730MP

- 17" monitor LCD
- telewizor z funkcją PIP i PBP
- wbudowany tuner radiowy
- wejścia DVI, S-Video i Composite-Video
- czytnik kart multimedialnych (Memory Stick, Smart Media, Compact Flash etc.)
- głośniki z systemem dźwięku Dolby Surround
 - kontrast 450:1
 - jasność 300 cd/m²
 - kąty widzenia 140:140
 - czas reakcji 16 ms



■ DYNASTY WARRIORS 4
■ DAOC: DARKNESS RISING
■ HARD TRUCK: APOCALYPSE WARS
■ ROGUE TROOPER

■ THIEF 2
■ TOTAL OVERDOSE

07/2005

Total Overdose

Total Overdose – „Grand Theft Auto w Meksyku” – zdążyło już zagościć na naszych łamach. Powracamy do niego jednak nie po to, by przedawkować, lecz by potwierdzić letnią datę premiery tej obiecującej gry. Tych z was, którzy przeoczyli jej zapowiedź, informujemy, że chodzi o podobną w swej otwartości na brutalność grę akcji, której bohater – Ramiro „El Gringo Loco” Cruz – samotnie walczy z kartelem narkotykowym. Tequila, kobiety i śmierć dadzą się poznać oświetlane promieniami letniego słońca.

www.totaloverdose.com

SHORTY



ostatecznym zwycięstwie Dobra, oraz... ludzie, którym nie w smak boski plan. To zaś oznacza, że w grze wystąpią aż trzy kompletnie odmienne stronnictwa, które łączyć będzie wyłącznie wspólna nienawiść (!) do pozostałych. Walka Dobra ze Złem rozstrzygnie się ostatecznie w przyszłym roku.

www.tkp-software.com

■ Hard Truck: Apocalypse Wars

Już wkrótce seria Hard Truck wzbogaci się o kolejną pozycję. Jest nią Hard Truck: Apocalypse Wars – „ciężarówka”, w której mniej lub bardziej pokojowy handel zastąpiony został bezwzględna walką o przetrwanie. W ten właśnie sposób, nawiązując do antycznej serii Interstate, nowi twórcy – Targem – zamierzają wbić się na panteon. Dopomóż im w tym ma

Rogue Trooper w 2006



Brytyjski Rebellion potwierdził pogłoski, jakoby jego Rogue Trooper – third-person shooter bazujący na komiksie i popularnej niegdyś także w Polsce grze karcianej o tym samym tytule, pojawić się miał dopiero w 2006. Tym z was, którym umknęły jakoś szczegóły dotyczące tego projektu, przypominamy, że jego akcja rozgrywa się na Nu Earth, a bohaterem jest genetycznie usprawniony żołnierz – ostatni ocalały ze zdradzonego przez dowództwo oddziału. Zdraycy jednak nie wiedzą, że naszemu Rogue Trooperowi udało się uratować karty z umysłami i zdolnościami swych „poległych” towarzyszy, które pozwolą mu m.in. celniej strzelać czy posługiwać się materiałami wybuchowymi. Innymi

atutami Rogue Trooper są bioimplanty, a także – chyba najciekawsza z obietnic – nieliniowy rozwój fabuły. Więcej o Rogue Trooper – w okolicach premiery gry.

www.rebellion.co.uk/rogue.htm

Thief 2 Expansion

Nie informujemy zazwyczaj na łamach Kalendarza o nieoficjalnych dodatkach, jednak w tym przypadku po prostu musieliśmy zrobić wyjątek. To dlatego, że chodzi o złożoną kampanię do Thief 2, przygotowaną przez fanów tej nieistniejącej już chyba serii. Składa się ona z 13 misji, m.in. dachy Miasta, starożytne grobowce, hotel, muzeum, katedra (kolejny Powrót do Nawiedzzonej Katedry?), na potrzeby których dziesiątki fanów stworzyło nowe modele, tekstury, dźwięk (3000 tysięcy linii dialogowych), nawet cztery przerywniki filmowe w stylu Looking Glass. Uwaga: waga ciężka – 665 MB. (Może dany to na DVD w najbliższym czasie?)



Dark Age of Camelot: Darkness Rising

Mythic Entertainment ujawnił pierwszą informację na temat trzeciego już dodatku do Dark Age of Camelot – swej popularnej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Ten, zatytułowany Darkness Rising, wprowadzi w świat Mroczną Erę Camelot... wierzchowce – konie, jednorożce, zmy – i możliwość ich personalizowania: zakładania uprzęży, siodła, nawet kropiczy. Do tego pojawi się nowy materiał dla wysokopoziomowych graczy: np. trzy nowe obszary czy dostępne od 50 poziomu „Poziomy Bohaterskie”, prowadzące ku właściwym tylko im przedmiotom, np. epickiej broni. Łącznie w świecie gry pojawi się 44 tego typu przedmiotów. Pojawia się także podklasy, dzięki którym wojownik będzie mógł w bardzo ograniczonym stopniu poznać sekrety magii!

www.darkageofcamelot.com



Dynasty Warriors 4 PC

Jedną z niespodzianek, z jakimi zwyczajowo wiąże się E3, było ogłoszenie przez Koei planów wydania pecetowej wersji znanej z konsol Dynasty Warriors 4. Niestety nie wiemy nic o ewentualnym materiale exclusive dla PC.

www.koeigames.com



5 podstawowych ciągników, które wyposażać można w ponad 30 rodzajów broni!

T O M C R U I S E

FILM STEVENA SPIELBERGA

WOJNA ŚWIATÓW



PARAMOUNT PICTURES and DREAMWORKS PICTURES PRESENT AN AMBLIN ENTERTAINMENT / CRUISE WAGNER PRODUCTION A STEVEN SPIELBERG FILM TOM CRUISE "WAR OF THE WORLDS"
DAKOTA FANNING AMIRANDA OTTO AND TIM ROBBINS CASTING BY DEBRA ZANE AND TERRI TAYLOR SPECIAL VISUAL EFFECTS INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC EDITOR DENNIS MUELEN MUSIC BY JOHN WILLIAMS
PRODUCTION DESIGNER JOHANNA JOHNSTON EDITOR MICHAEL KAHN EXECUTIVE PRODUCERS RICK CARTER PRODUCED BY JANUSZ KAMINSKI PRODUCED BY PAULA WAGNER PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY COLIN WILSON
BASED UPON THE NOVEL BY H.G. WELLS SCREENPLAY BY DAVID KOEPP DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG
DREAMWORKS PICTURES AMBLIN ENTERTAINMENT FOX SEARCHLIGHT PICTURES
KODAK SAFETY FILM
DOLBY DIGITAL
SDDS
UNITED STATES OF AMERICA
MPAA RATED PG-13
PARENTS STRONGLY CAUTIONED
SOME MATERIAL MAY BE INAPPROPRIATE FOR CHILDREN UNDER 13
PARENTS STRONGLY CAUTIONED
SOME MATERIAL MAY BE INAPPROPRIATE FOR CHILDREN UNDER 13
PARENTS STRONGLY CAUTIONED
SOME MATERIAL MAY BE INAPPROPRIATE FOR CHILDREN UNDER 13

■ CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END
■ D&D ONLINE: STORMREACH
■ DRIVER 4
■ HEROES OF MIGHT & MAGIC V

■ JUST CAUSE
■ PIRATES OF THE CARIBBEAN MMO
■ UNREAL TOURNAMENT 2007

07/2005

Unreal Tournament 2007 – screenshoty!

E3 2005 były dla nas okazją, by po raz pierwszy spojrzeć na kolejną inkarnację serii Unreal Tournament. Ta opatrzona numerem 2007 (bez obaw – jej premiera już w 2006) stworzona jest przez Epic w oparciu o autorski (i już w tej chwili legendarny) Unreal Engine 3.0. Dzięki niemu Unreal Tournament 2007 cechować będzie zgola nieprawdopodobna grafika i fizyka obiektów. Zmiany na lepsze dotyczą także treści gry – w grze, prócz klasycznych trybów Deathmatch, Team Deathmatch i Capture the Flag (a także ich wersji Instagib), pojawi się także poprawiony tryb Onslaught (tym razem 12 pojazdów!) i nowy, zastępujący Assault, tryb Conquest. Dobrą wieścią dla graczy jest także obietnica, że

wszystkich tych emocji popробować można będzie w trybie offline – w kampanii single player, w której graczyowi towarzyszy AI. W tym przypadku emocje mają o tyle zbliżone do tych związanych z grą online, że postacie wyposażone zostały w pełnowartościowe osobowości – preferencje i animacje – i nie będą się wahać ich demonstrować. Warto też wreszcie podkreślić opcję sterowania zachowaniem botów przy użyciu głosu.

www.unrealtournament2007.com

D&D Online: Stormreach

D&D Online wielokrotnie gościło już na naszych łamach. Dopiero teraz jednak, w trakcie E3, dane nam było samodzielnie ujrzeć w akcji tę komputerową adaptację najbardziej popularnej papierowej role-playing świata. Tak się też złożyło, że E3 były dla jej twórców – Turbine – okazją, by poinformować o zmianach, jakie w niej zaszły. Przede wszystkim podkreślony został epizodyczny charakter gry po to, by podkreślić, że to tylko pierwsza z wielu gier Dungeons & Dragons Online, z podtytułem Stormreach.

Stormreach to nie tylko tytuł gry – to nazwa jednego z miast wysoce magicznego świata Eberron – jedynego „stałego” miejsca w grze, której cała reszta stanowi „świat prywatny” grup graczy. Przyjęcie takich założeń pozwoli im nie tylko być bohaterami na miarę świata (w gruncie rzeczy o to właśnie chodzi w role-playing), ale i rozwiązać problemy z konkurencyjnymi grupami awanturników realizujących, nie zawsze w zgodzie z zasadami fair play, te same zadania. Więcej o Dungeons & Dragons Online: Stormreach – wkrótce.

www.dco.com

Heroes of Might & Magic V

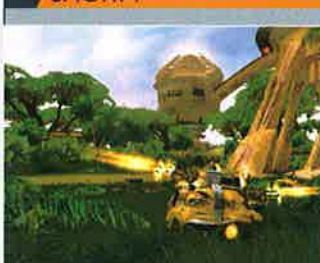


przynajmniej porównywalnej z tą cechującą Silent Storm. Dzięki temu w pełni przestrzeń nie będą miasta. Zupełnie inaczej prezentują się też bitwy toczące przez znakomicie animowane nieprerenderowane jednostki.

Zmiany dotyczą także grywalności. Wprowadzony został min. fast mode z symultanicznymi turami w chwili, gdy nie ma ryzyka spotkania dwóch armii. Mówiąc o tych nie sposób nie wspomnieć o kolejnej innowacji – śladzie pozostawianym przez armię, który pozwoli nie tylko szybko wytrącić przeciwnika, ale także – dzięki jego zróżnicowaniu – ocenić jego siłę! Ciekawe jest wreszcie to, że obszar bitwy zależać ma od rozmiarów ścierających się armii! Premiera Heroes of Might & Magic V – wiosną 2006.

www.mightandmagicgame.com

SHORTY



Apocalypse Wars przy użyciu Hard Truck rozpocząć się mają jeszcze w tym roku.

targum.ru/exmachina_eng/

Pirates of the Caribbean MMORPG

Filmowi „Piraci z Karaibów” – kino rodzinne z Johnnym Deppem w roli kapitana Jacka Sparrowa, to autentyczny fenomen. Nie dość, że w oparciu o niego stworzono grę o tym samym tytule, nie dość, że w drodze są kolejne filmy (pierwszy z nich – „Na umrzyka skrzyni” – już w przyszłym roku), to podlegające Disneyowi VR Studio planuje stworzyć Massively Multiplayer Online Role-Playing Game wykorzystując filmowe motywy! Zadaniem graczy będzie naturalnie tworzenie załóg pirackich. Celem – tytuł największego pirata Karaibów. Piratami z Karaibów zostaniemy ponownie w 2006.

www.pirateslegend.com

Call of Cthulhu: Destiny's End

E3 - Hip Games ujawnia plany stworzenia gry bazującej na twórczości H.P. Lovecrafta. Ta, zatytułowana Call of Cthulhu: Destiny's End i tworzona przez Headfirst Productions nie ma nic wspólnego z innym projektem Headfirst – tworzoną dla Bethesdy Call of Cthulhu: Dark Cor-



ners of the Earth. Destiny's End będzie, wreszcie, klasycznym survival horrorem ukazany w perspektywie trzeciej osoby. Interesującym dla zainteresowanych w Mitologii Cthulhu zabiegiem ze strony

Just Cause

Eidos potwierdził oficjalnie plan stworzenia także pecetowej wersji Just Cause. Ta gra akcji tworzona przez szwedzkie Avalanche Studios, pozwoli graczom wcielić się w po-



stać Rico Rodriguez, agenta CIA starającego się obalić rząd San Esposito – wyspy u wybrzeży Ameryki Południowej. Sposób, w jaki zostanie osiągnięte to zadanie, rząd Stanów Zjednoczonych pozostawia Rico, ten zaś – naturalnie – zdaje się całkowicie na opinię animującego go gracza. Możliwe ma być więc zarówno rozegranie dyplomatyczne, jak i wzniecenie ognia rewolucji czy nawet sprzymierzenie się z kartelami, którym posunięcia polityków utrudniają prowadzenie narkobiznesu. Równie otwarty jest świat gry – na jej potrzeby twórcy stworzyli całą wiarygodną wyspę: 1225 mil kwadratowych gór, dzungli, plaż, miast i wiosek, a także cały garaż pojazdów, dzięki którym możliwe będzie przemieszczanie się po świecie. Więcej o Just Cause – wkrótce.

www.justcausegame.com

Driver 4

Atari, nie pamiętając już najwyraźniej (my pamiętamy) ocen Driv3ra, obiecuje triumfalny powrót serii. Część czwarta gry tworzona jest ponownie przez Reflection Studio. Akcja rozgrywać się ma tym razem w Nowym Jorku. Żadnych dalszych wiarygodnych (a więc innych niż „przełomowe”, „nadzwyczajne” i tym podobne obietnice) informacji nie podano.

www.atari.com

Nowa eXtra Klasyka to najlepsza seria gier komputerowych w Polsce.

eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

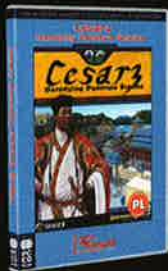
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
19⁹⁹
ZŁOTYCH

ŁYKAJ TYLKO NAJLEPSZE GRY!

9 czerwca w serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz 5 nowych tytułów



Baldur's Gate II
+ Tron Bhaala



Cesarz: Narodziny
Państwa Środka



Comanche 4



Homeworld 2



Lionheart

POŻERACZE KLASYKI

••• KONKURS PRZEDŁUŻONY DO 31 LIPCA! •••

Kupuj gry z serii Nowa eXtra Klasyka i tyknij fantastyczne nagrody

o łącznej wartości ponad
60.000 PLN



• 10x monitor EIZO 17" - FlexScan L578 (MultiEdge III)

• całkowity czas reakcji matrycy 16 ms (pośredni 12 ms) • kontrast 1000:1 • czujnik poziomu oświetlenia
• C-Booster - zaawansowane funkcje kontroli obrazu • 5 lat gwarancji

• 5x dysk zewnętrzny ARDATA 2,5" 40 GB 5400 rpm

• 5x nagrywarka zewnętrzna DVD ARDATA slim 8x +/- double layer

• 20x Odtwarzacz MP3 iriver iFP-180

• 10x kierownica Apollo RW-5000

• 10x pad bezprzewodowy Apollo Dual Impact GP-5222

• 10x głośniki Apollo Multimedia AS-2380

• 10x gra World of WarCraft

• 20 zestawów doskonałych gier



Kupiłeś grę z serii Nowa eXtra Klasyka? Wygrałeś nagrodę gwarantowaną!

Szczegóły konkursu znajdziesz
na stronie nzk.cdprojekt.info/konkurs.



EIZO
www.eizo.pl

ARDATA
www.ardata.pl

APOLLO
multimedia

odtwarzacze.mpa.pl



WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

■ BAD DAY L.A.
■ BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
■ CELL FACTOR
■ DIVINITY 2

■ LOTR: SHADOWS OF ANGMAR
■ RUSH FOR BERLIN
■ SCARFACE
■ XIII: DEATH OR GLORY

07/2005

Rush for Berlin

Deep Silver ujawniło pierwsze szczegóły i zaprezentowało pierwsze screenshoty z Rush for Berlin – strategii czasu rzeczywistego, która – jak się zdaje – zagrozić może nawet pozycji Codename: Panzers!

Porównanie nie jest przypadkowe – w zespole zajmującym się Rush for Berlin znaleźć można ludzi odpowiedzialnych za Codename: Panzers – Phase One. Różnić obie gry ma tematyka – tym razem celem będzie poprowadzenie ostatecznej ofensywy na Berlin, a akcja toczyć się będzie na przestrzeni dwóch lat – 1944 i 1945 roku. Co przy tym ciekawe, atak poprowadzimy bądź jako dowódca sprzymierzonych – Anglików i Amerykanów, bądź jako marszałek Armii Czerwonej. Czy tym razem nad Bramą Brandenburską ponownie zawiśnie czerwony sztandar – przekonamy się jeszcze w tym roku.

www.rushforberlin.com



Cell Factor

Jakościowych gier południowoamerykańskich jest chyba jeszcze mniej niż polskich. Już wkrótce jednak przedstawiony nam zostanie przykład tego, że także w Południowej Ameryce, ściślej w Kolumbii, może powstać gra na światowym poziomie. Ma być nią Cell Factor – first-person shooter autorstwa Immersion Software & Graphics, stworzony w oparciu o przejęty w ostatnim czasie przez Epic engine Reality. Niestety jak na tę chwilę jego twórcy nie ujawnili żadnych bliższych szczegółów. Niemniej opublikowane screenshoty wydają się obiecujące.

www.cellfactorgame.com



Brothers in Arms: Earned in Blood

Finał Drogi na Wzgórze 30 nie jest, jak zdążyliśmy już uprzedzić i jak się teraz oficjalnie okazuje, końcem drogi Brothers in Arms. Nie jest, gdyż już na Boże Narodzenie ponownie staniami się jednym z Towarzystwa Broni, by Krwią Odkupić pokój dla udurczonych drugą wojną światową mieszkańców Normandii.



W Brothers in Arms: Earned in Blood, prócz nowej kampanii single player (obrazującej dzieje sierżanta Joe Hartsoka) i nowych misji multiplayer, pojawi się całkowicie nowy tryb współpracy. W grze istnieć mają także nowe pojazdy, w tym M10 „Volverine”.

www.brothersinarmsgame.com

SHORTY

twórców jest przeniesienie czasu akcji z lat 20 w lata 90 ubiegłego stulecia. Podobnie niezwykle jest pomysł, by gracz kierował równocześnie parą bohaterów – Emily i Jacobem, którzy przybyli do złowrogiego Innsmouth w celu okrycia jego mrocznej przyszłości i na całe swe nieszczęście, zdolali to uczynić...

www.callofcetruln.co.uk

XIII Century: Death of Glory

E3 – Rosyjska 1C Company potwierdza zmianę tytułu XIII Century: Sword &



Honor – historycznej strategii czasu rzeczywistego – na XIII Century: Death of Glory. Jednocześnie ujawniona zostaje wymiana twórcy gry – OSW games zastąpione zostało przez Unicorn Games Studio. W jaki sposób zmiany wpłynęły na jakość gry dowiemy się jednak najwcześniej w 2006.

www.1c.ru

Eidos w rękach SCI

Wygląda na to, że walka Eidos o pozyskanie strategicznego partnera, czyt. pieniądze niezbędne do egzystencji, dobiegła wreszcie szczęśliwego końca. Po wycofaniu się Elevation Partners z rozmów o przejęcie kontroli nad firmą i zgodzie udziałowców SCI na wyłożenie ponad 76 milionów funtów w celu przejęcia Eidosu te dwie brytyjskie firmy stały się jednością. Jak połączenie sił wpłynie na ich losy – zobaczymy.

www.eidos.com

Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

E3 stały się dla Turbine okazją, by przedstawić zmiany, jakie dotknęły ich Middle-earth Online – bazującą na literackich dziełach Johna Ronalda Reuela Tolkiena Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Ich zakres jest spory – i dotyczy się nawet tytułu gry, która odąd znana będzie jako Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Ujawnione zostały również plany stworzenia przynajmniej kilku gier składających się na świat online'owego Władcy Pierścieni – Cie-



nie Angmaru będą tylko pierwszą z nich. Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar koncentrować się ma na niewielkim wycinku rzeczywistości znanej z książek i filmów – Hobbitonie, Bree, Rivendell i innych. Pozostanie zgodna z oryginałem także w tym znaczeniu, że nie pozwoli graczom wcielić się w inne postacie niż hobbitów, ludzi, elfy czy krasnoludy. To oznacza, że wszyscy ci, którzy marzyli o uruk-hai czy trollu – muszą poszukać ich gdzieś indziej (np. w World of Warcraft). Potwierdzone zostało także oficjalnie, niestety, opóźnienie premiery Cieni Angmaru, których należy oczekiwać nie wcześniej niż w 2006.

Divinity 2 – pierwsze screeny?

Dosłownie w przeddzień E3 na stronie belgijskiego Larian Studios pojawiły się interesujące screenshoty, które mogą – choć naturalnie nie muszą – pochodzić z sequeła znakomitej role-playing zatytułowanej oryginalnie Divinity i przemianowanej przez wydawców na Divine Divinity. Na korzyść twierdzenia, że tak właśnie jest, świadczy drogowy znak do Verdis – jednego z miast świata Divinity.

www.larian.com/nextgen.php



Bad Day L.A.

Enlight ujawnił pierwsze informacje dotyczące Bad Day L.A. – projektu Amerykanina McGee, który, zdaje się, zrezygnował ostatecznie z pomysłu stworzenia autorskiej wersji Czarnoksiężnika z Oz. Wynikający z nich obraz Bad Day L.A. jest nad wyraz pozytywny – to action/adventure prezentowane w perspektywie trzeciej osoby i formie interaktywnego komiksu. Równie atrakcyjna jest fabuła stawiająca gracza w roli niegdyśszego agenta ubezpieczeniowego, obecnie zaś bezdomnego Anthony'ego Williamsa, który najzupełniej nieoczekiwanie stanie się bohaterem całego Los Angeles. To wskutek szeregu kataklizmów, jakie spadają na miasto – w tym terrorystów, trzęsienia ziemi, zombi... Więcej o Bad Day L.A. – wkrótce.

www.enlight.com



Scarface

Vivendi Universal Games potwierdziło pogłoski, jakoby ich ScarFace – adaptacja filmu o tym samym tytule – miała pojawić się dopiero w przyszłym roku. Nie podano powodów opóźnienia.

www.scarfacegame.com



Platynowa Kolekcja

GORĄCY TOWAR

Platynowa Kolekcja

TO SERIA STARANNIE WYSELEKCYJONOWANYCH
GIER KOMPUTEROWYCH.

ZNAJDZIESZ W NIEJ WYŁĄCZNIE REEDYCJE KULTOWYCH GIER
ORAZ PREMIERY NAJLEPSZYCH GIER,
KTÓRE DOTĄD NIE POJAWIŁY SIĘ NA POLSKIM RYNKU.

Platynowa Kolekcja

TO RÓWNIEŻ FANTASTYCZNA CENA:
59,90 PLN ZA KAŻDĄ GRĘ Z KOLEKCJI!

NIE TRĄĆ CZASU I PIENIĘDZY NA POSZUKIWANIA.
WYBIERZ JAKOŚĆ GWARANTOWANĄ PRZEZ CD PROJEKT.

Nowości w serii!

OD 16 CZERWCA SZUKAJ W SKLEPACH:



RollerCoaster Tycoon 2
z dodatkami
Time Twister i Wacky Worlds



Half-Life z dodatkami
Counter-Strike, Opposing Force,
Blue Shift i Team Fortress



Ground Control II



<http://platyna.cdprojekt.com>

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ TE GORĄCE GRY:



Neverwinter Nights



The Elder Scrolls III: Morrowind
z dodatkami Tribunal i Bloodmoon



Gothic II



Silent Storm
z dodatkami Sentinels



Heroes of Might and Magic IV
z dodatkami The Gathering Storm
i Winds of War



The Settlers IV
z dodatkami Trojanie i Elixir
Mocy oraz Misje Dodatkowe

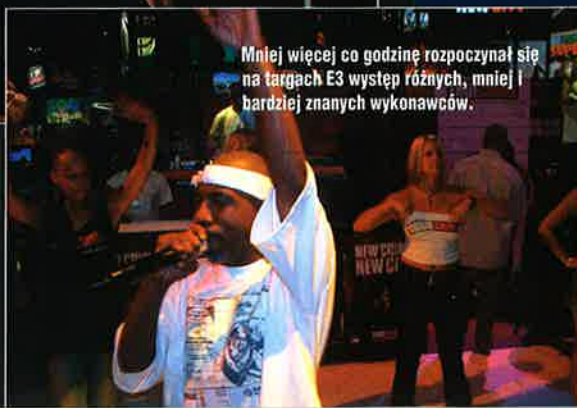
TYMON SMEKTAŁA | LOS ANGELES, 18-20 MAJA 2005



Chociaż tegoroczne targi E3 rozpoczęły się konferencjami prasowymi prezentującymi konsole nowej generacji – Xbox 360, PlayStation 3 i Nintendo Revolution – ich obecność w halach wystawowych Convention Center w Los Angeles była jednak niewielka. Wielkie koncerny doskonale wiedzą, że mają jeszcze do zarobienia wiele miliardów dolarów sprzedając gry na platformy, na których bawimy się obecnie.



Stoisko firmy Eidos, kupione tuż przed targami przez firmę SCI, było w tym roku wyjątkowo skromne.



Mniej więcej co godzinę rozpoczynał się na targach E3 występ różnych, mniej i bardziej znanych wykonawców.

Dużo gier nawiązywało do tematyki gangsterskiej – firma Vivendi godziła na swoim stoisku starą i nową generację ulicznych przestępców.



Oczekiwania

związane z jedenastą edycją Electronic Entertainment Expo – targami E3 – były ogromne. Organizatorzy imprezy, stowarzyszenie ESA (Entertainment Software Association), zapowiadali rekordową liczbę wystawców i odwiedzających. Koncerny Microsoft, Sony i Nintendo miały zaprezentować swoje nowe platformy sprzętowe – konsole, które trafią do sprzedaży w ciągu kilkunastu najbliższych miesięcy i ustalą nowe standardy interaktywnej rozrywki (a to ważne również dla rynku gier PC). Szersza publiczność po raz pierwszy miała okazję zobaczyć wiele dużych, od dawna wyczekiwanych produkcji (m.in. Quake IV).

Wszystkie te zapowiedzi spełniły się co do jedy, jednak stali bywalcy E3 mogli się poczuć odrbniętymi. Targi nie sprawiły wcale wrażenia większych niż przed rokiem, zabrakło tytułu, który zdecydowanie zdominowałaby imprezę (tak jak np. dwa lata temu zrobił to Half-Life 2). Nieliczne prezentowane produkcje przeznaczane na kolejną generację platform sprzętowych albo nie sprawiły wcale wrażenia tytułów 'next-gen' (np. Full Auto na X360), albo pokazywane były w formie bardzo efektywnych, ale nieinteraktywnych sekwencji, co nie pozwoliło wyrobić sobie opinii na temat ich faktycznego poziomu czy nawet wyglądu (m.in. Killzone 2 na PS3 czy Ghost Recon 3 na X360). Zamiast śmiałych wizji przyszłości interaktywnej rozrywki, branża postawiła w tym roku na biznes. Business as usual – hałas, chaos, tysiące gadżetów rozdawanych przez porozbierane hostessy oraz możliwość zagrania w setki nowych gorących gier.

Nowa generacja grania

Oficjalnie targi E3 rozpoczynały się w tym roku w środę 18 maja, w rzeczywistości jednak pierwszym ważnym wydarzeniem związanym z imprezą, niejako wstępem do niej, był specjalny program telewizyjny nadany przez stację MTV już 12 maja. W programie tym Microsoft pokazał swoją nową konsolę, Xbox 360. Pozналиśmy jej specyfikację techniczną, wygląd i wizerunek. W ten sposób ludzie Billa Gatesa wyprzedzili koncert Sony, który PlayStation 3 zaprezentował na popołudniowej konferencji prasowej w poniedziałek 16 maja. Ken Kutaragi, główny projektant sprzętu, wspierany przez kilka znakomitości z branży (m.in. Tim Sweeney z Epic Games, Kudo Tsunoda z Electronic Arts) przedstawił nie tylko dane techniczne PS3, ale również kilka nieprawdopodobnych demek technologicznych i krótkich zająwek przygotowywanych gier (w tym zapierające dech – niestety nieinteraktywne – sekwencje z FPS-a Killzone 2 i ścigalki MotorStorm). Nintendo wyłożyło karty na stół dzień później, na porannej konferencji prasowej, której bohaterem była konsola Nintendo Revolution (tu jednak zdradzono dużo mniej szczegółów niż w przypadku konkurencji).

Rockstar, twórcy m.in. serii GTA, zaparkowali na swoim stoisku kilka autobusów odgradzonych metalową siatką.





W tym momencie trudno powiedzieć, jak nowe konsole wpłyną na układ sił na rynku. Zgrabny, niewielki Revolution pozostanie raczej sprzętem niszowym – podobnie jak GameCube, obecna konsola Nintendo – atrakcyjnym głównie dla Japończyków i Amerykanów. Jednym z jego ważniejszych atutów ma być możliwość ściągania z serwerów Nintendo, bez dodatkowych opłat, wszystkich gier wydanych przez tę firmę na przestrzeni ostatnich 20 lat – a to właśnie na konsolach Nintendo, Super Nintendo i Nintendo 64 wychowała się większość graczy z USA i Kraju Kwitnącej Wiśni.

Xbox 360 trafi na rynek szybko, jeszcze przed gwiazdką tego roku i jest na pewno sprzętem o ogromnej mocy. Jest jednak zaprojektowany z myślą o potrzebach i przyzwyczajeniach graczy teraz, a nie w przyszłości (czytnik DVD, możliwość odtwarzania plików mp3, 4 bezprzewodowe kontrolery, zmieniający panel frontowy umożliwiający wizualną personalizację sprzętu, szerokopasmowy Internet). Sony zdaje się natomiast wybierać w przyszłość, choćby przez zainstalowanie w konsoli czytnika płyt Blu-Ray i choć PS3 ma trafić na rynek mniej więcej pół roku po X360, kto wie, czy ta przyszłościowa strategia nie przyniesie lepszych efektów. Tak naprawdę jest jednak za wcześnie, by o czymkolwiek przesądzać, wiele bowiem zależy od wydarzeń najbliższych miesięcy – ogłoszenia informacji o cenach obu konsol czy faktycznej dacie premiery PS3 (w kuluarach targów snuto konspiracyjne teorie, według których Sony może blefować i jest gotowe na wypuszczenie swojej konsoli równolegle z Microsoftem).

Awans PC

Dla polskiego gracza to wszystko nie będzie jednak miało większego znaczenia przynajmniej przez kilkanaście miesięcy. Z wielu względów, o których już nie raz pisaliśmy, a które wszyscy znacie – konsole są u nas, w przeciwieństwie do USA czy Europy Zachodniej, wciąż mało popularne, a gra się przede wszystkim na PC-tach. Wbrew pozorom zamieszanie z konsolami nowej generacji będzie jednak miało wpływ i na tych graczy, którzy z własnej woli czy braku innych możliwości przedkładają myszkę i klawiaturę nad joypad. Ważna zmiana, jaka dokonała się na tegorocznych targach E3, to oficjalny awans PC-tów do grona sprzętów 'next-gen'. W informacjach prasowych wielu developerów, szczególnie tych największych, przygotowujących tytuły multiplatformowe, czytaliśmy o zapowiadanych produkcjach przygotowywanych w kilku edycjach – jednej przeznaczonej na konsolki przenośne (Nintendo DS i Sony PSP), jednej na konsole obecne (PS2 i Xbox) oraz jednej na platformy nowej generacji (X360 i PC, czasem też PS3). Ma to dwie konsekwencje – po pierwsze, potwierdza, że PC-towcy wciąż stanowią dla producentów gier ważny rynek, który będzie nadal wspierany, po drugie zaś oznacza, że wiele świetnie wyglądających i bardzo grywalnych przyszłych tytułów konsolowych (przede wszystkim z katalogu gier przeznaczonych na X360) może trafić na PC-ty. Wiadomo – rosnące koszty dużych produkcji wymuszają poszukiwanie jak najszerzego grona ich potencjalnych nabywców.

Nigdzie na targach awans PC-tów do grona 'next-genów' nie był tak widoczny jak na stoisku producenta graficznych układów scalonych, firmy Nvidia. To tutaj prezentowano zwiędzającym fenomenalne możliwości układu graficznego RSX, który – wraz z procesorem Cell – napędza PlayStation 3. Krótka demonstracja tego układu, obsługującego nową generację pixel shaderów i szereg nowych efektów graficznych, bez wątpienia dała do ręki mocny argument zwolennikom PS3, w sporach z tymi, którzy stawiają na X360. Dla porównania – moc układu RSX jest większa niż połączone siły dwóch kart GeForce 6800 Ultra! Jednocześnie starannie wybranej grupie dziennikarzy pokazywano możliwości nowej generacji (G70) kart graficznych Nvidii przeznaczonych dla komputerów PC. (Zaapaliśmy się, a jakże!). Firma nie chce jeszcze ujawniać wszystkich sekretów nowego układu (oficjalne informacje jednak pojawiają się już niedługo!), ale śmiało można napisać, że PC-ty wyposażone w nadchodzącą rodzinę kart GeForce będą jeszcze potężniejsze niż 'next-genowe' konsole. Jeśli programiści nauczą się wykorzystywać ten potencjał, być może już za rok o Doomie 3 myśleć będziemy jak o grze ze „średnią oprawą graficzną”. Tylko ile taka karta będzie kosztować...

Nasi w Los Angeles

Polska reprezentowana była na targach E3 przez sporą grupę dziennikarzy z growych magazynów i serwisów internetowych oraz dwie firmy – Techland i CD-Projekt. W ubiegłym roku Techland wystawił się w najmniej prestiżowej hali Kentia, tym razem jednak wykupił całkiem okazałe stoisko w hali West, jednej z dwóch największych i najważniejszych na targach. Firma pokazywała zwiędzającym i potencjalnym partnerom biznesowym taktycznego FPS-a SpecForce, grę Volks-wagen Golf Race bazującą na silniku i mechanice rozgrywki Xpand Rally oraz westernowego FPS-a Call of Juarez. Ten ostatni tytuł zwracał uwagę świetną grafiką (na poziomie zbliżonym do Half-Life'a 2!) oraz bogatym modelem fizycznym (np. pływające obiekty zajmowały ogniem inne przedmioty ze środowiska gry).

CD-Projekt zainstalował się w jednym z pokoiów sąsiadującej z Convention Center hali sportowej Staples Center (tu rozgrywane są mecze Los Angeles Lakers), w którym wybranym zaproszonym dziennikarzom pokazywał najnowszą, efektowną wersję Wiedźmina (The Witcher). Jednocześnie firma wykupiła całostronową reklamę w specjalnym, targowym wydaniu prestiżowego branżowego magazynu MCV, w którym oferowała swoje usługi lokalizacyjne. Polskie firmy radzą sobie na E3 coraz lepiej!

Podsumowując – tegoroczne E3, choć udane i rekordowe (pokazano ponad 1000 nowych produktów oglądanych przez ponad 70 tysięcy zwiedzających), nie przejdzie do historii. Prawdziwe gry nowej generacji (również na PC) zobaczymy pewnie dopiero za rok i to właśnie E3 2006 wyznaczy kierunek rozwoju branży. Znowu wybierzemy się do Los Angeles, by zdać wam relację z tego, co będzie się działo w Convention Center w dniach 10-12 maja 2006. [CDA]



Oglądając Scarface'a można się było poczuć jak sam Tony Montana.



Podczas konferencji Sony PlayStation 3 przedstawiał sam Ken Kutaragi.



Nie zabrakło i hostess, i... hostessów?



Tyle suchej relacji – na kolejnych dwóch stronach znajdziecie topograficzno-zdjęciowy przewodnik po tegorocznych targach E3.



South Hall – Najciekawsza hala E3, w której wystawiają się najwięksi producenci gier. Tuż przy wejściu mieszczą się stoiska gigantów – EA, Activision, UbiSoftu. Dużą część tej hali zajmuje również Microsoft, pokazujący zarówno Xboxa, jak i gry PC-towe.



Best Bus Driver in the World

Ekipa CD-Action zawsze zatrzymuje się w Santa Monica, położonej tuż przy plaży części Los Angeles. Na targi dojeżdżamy autobusem linii 10, na której pracuje m.in. najlepszy kierowca autobusu na świecie – przyjazny, służący pomocą, zagadujący do pasażerów i zaprzyjaźniony z większością z nich.



Electronic Arts

Stoisko Electronic Arts, jedno z większych na targach. Tu Will Wright, twórca Sim City i The Sims, prywatnie miłośnik astronomii, prezentował swoją nową grę *Spore* i rozdawał dzienniki karzom fragmenty meteorytu. Świetnie prezentowały się również inne gry EA, w tym m.in. *NFS: Most Wanted* (można było zagrać w wersję na X360), *FIFA 2006* i niesamowity FPS na PS2 o nazwie *Black*.



Gangsta, Gaustal

Na stoisku Vivendi Universal Games spotkały się dwa pokolenia gangsterów – kokainowy baron Tony Montana z gry *Scarface* oraz raper 50 Cent z gry *Bulletproof*. VUG pokazywało również straszniejszego F.E.A.R. a oraz grę *Incredible Hulk: Ultimate Destruction*.



King Kong

Grę *King Kong*, bazującą na licencji filmu Petera Jacksona, a przygotowaną pod kierownictwem Michaela Ancela (twórca m.in. Raymana), pokazywano w sali kinowej na stoisku UbiSoft. Tu pokazywano też m.in. *Prince of Persia 3*, *HOMM V*, *Myst V: End of Ages*, a także jedną z najładniejszych gier targów – *Tom Clancy's Ghost Recon 3*.



Stan Lee

Na stoisku Activision grę *Fantastic Four* promował Stan Lee, legendarny twórca komiksów przez wiele lat związany z wydawnictwem Marvel. Tutaj można było zobaczyć również filmik z *Quake'a IV*, drugą część *True Crimes* (chętni mogli sfotografować się z panienkami reklamującymi ten tytuł) i grę, na którą czeka cała nasza redakcja, czyli *Enemy Territory: Quake Wars*.



E3

Wejście do budynku Convention Center na skrzyżowaniu ulic Figueroa i Pico. Tu mieści się hala South.



6.

THQ

Przebrane za żołnierki dziewczyny rozdawały gumowe granaty promujące RTS *Company of Heroes*. THQ pokazał również kontynuację *Full Spectrum Warrior* i *Warhammer 40 000*.



7.

Kim jest Sid Meier?

Na stoisku Microsoftu, na którym pokazywano grę *Sid Meier's Pirates!* w wersji na konsolę Xbox, przekreślono nazwisko tego legendarnego projektanta!



8.

Games for Windows

Na sponsorowanym przez Microsoft stoisku nazwanym Games for Windows można było zobaczyć i zagrać w wiele nowych tytułów, w tym m.in. w *Age Of Empires 3*, *HOMM V*, *Fable: The Lost Chapters*.



9.

NVIDIA

Producent kart graficznych prezentował demo technologiczne swoich nowych układów, w tym wykorzystanego w PS3 chipu RSX. Tu również można było zagrać w kilka nadchodzących premier, w tym w *Bet on Soldier* i *You Are Empty*.



10.

Rockstar

Chociaż stoisko Rockstar – kilka wielkich pomalowanych autobusów – było ogrodzone metalową siatką, ustawiały się tutaj długie kolejki. Każdy chciał dostać koszulkę promującą *GTA: San Andreas* i nowe konsolowe produkcje firmy (*Bully* i *The Warriors*) lub pocztówki z grami.

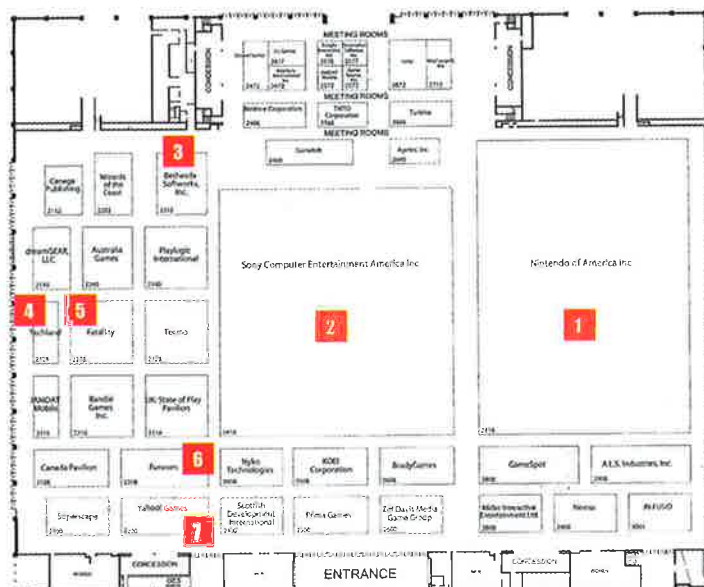


West Hall – druga z dwóch najważniejszych hal targów. Ważna głównie dla graczy konsolowych, bo tu właśnie mieszczą się ogromne stoiska Sony i Nintendo.



1. Nintendo

Chociaż nowa konsola Nintendo została już zapowiedziana, na stoisku firmy nie było jej widać. Koncern skoncentrował się na pokazywaniu nowego małego Game Boya Micro oraz promowaniu gry *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Do sali projekcyjnej, w której pokazywano trailer gry, ustawiała się każdego dnia kilkusetosobowa kolejka!



2. Sony

W głównej części stoiska Sony pokazywano jedynie gry na PS2 i PSP (przypominamy – premiera tej efektownej przenośnej konsolki odbędzie się w Europie 1 września). Możliwości PS3 pokazywano jedynie w sali projekcyjnej, do której również – podobnie jak na stoisku Nintendo – ustawiali się ogromne kolejki. Gracze stojący obok siebie w obu kolejkach pozdrawiali się serdecznie, mimo że reprezentowali przecież dwa przeciwne obozy.



3. Fallout 3?

Na stoisku firmy Bethesda pokazywano przede wszystkim rewelacyjnie zapowiadającą się czwartą część sagi *Elder Scrolls* (*Elder Scrolls IV: Oblivion*). Ciekawość budziły także niewielkie plakaty promujące grę *Fallout 3* – niestety niczego więcej w tym temacie nie prezentowano.



4. Call of Juarez

Prezentowany na stoisku Techlandu *Call of Juarez* budził spore zainteresowanie. Ta gra ma szansę zostać dostrzeżona również na rynku amerykańskim!



5. Fatal1ty

Fatal1ty – gracz profesjonalny, mistrz sieciowych FPS-ów z USA miał swoje własne, całkiem spore stoisko. Można było tu wziąć udział w turnieju, w którego finale czekał na śmiałków pojedynek w UT2004 z samym maestro.



6. FunCom

Specjalizująca się w przygodówkach i grach sieciowych firma FunCom pokazywała drugą część *The Longest Journey* (z przepiękną bohaterką o imieniu Zoe) oraz sieciowego RPG-a *Age of Conan: Hyborian Adventures*.



7. Yahoo! Games

Na targach nie brakuje różnego rodzaju atrakcji – witryna Yahoo! Games zorganizowała pokerowy turniej z prawdziwą gotówką do wygrania!



11. Huxley

Huxley

Mało znana w Polsce firma Webzen, Inc. pokazała kilka doskonałych graficznie gier sieciowych, m.in. strzelankę *Huxley*, na którą warto zwrócić uwagę...



12. Kentia Hall

Kentia Hall

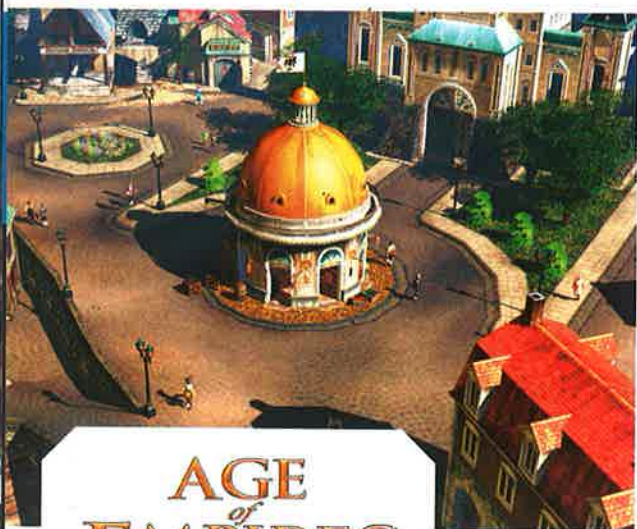
W podziemiach hali South mieści się najmniej prestiżowa hala Kentia, w której zbierają się najmniej bogate firmy software'owe (np. rosyjskie Buka i 1C) oraz producenci dziwacznych sprzętów i komputerowych peryferiów.



Petree Hall

Po prawej stronie wejścia do hali West znajduje się szeroki korytarz określany mianem Petree Hall. Tak jak przed rokiem, wystawiali się tu firmy Midway i Atari. Ta pierwsza pokazywała m.in. strategię *Rise & Fall*, ta druga interesującą przygodówkę *Indigo Prophecy* oraz *Matrix: Path of Neo*, nową grę wykorzystującą filmową trylogię braci Wachowskich.

Targi E3 zakończyły się na dwa dni przed wysłaniem tego numeru CD-Action do druku, dlatego też pełną prezentację wszystkich pokazywanych gier znajdziecie dopiero w przyszłym miesiącu. O niektórych ciekawszych grach E3 pisaliśmy już zresztą w numerze ubiegłym (przegląd gier UbiSoftu), piszemy też o nich i w tym (relacja z prezentacji Activision na str. 34). Na kolejnych stronach znajdziecie wybór 11 tytułów (z okazji jedynastej edycji targów), które z różnych względów zwróciły naszą szczególną uwagę.



PRODUCENT: ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

AGE of EMPIRES III

E3 2005 były dla nas okazją, by uczestniczyć w adoracji przyszłej królowej strategii czasu rzeczywistego. I choć mieliśmy wcześniej ogólne pojęcie, czego należy się spodziewać – możliwość zobaczenia jej na żywo i w akcji okazała się niezapomnianym przeżyciem!

Gry serii Age of Empires, dzieła Ensemble Studios,

sprzedały się w łącznej liczbie ponad **16 milionów kopii**, co czyni z nich jedną z najpopularniejszych serii strategii czasu rzeczywistego w historii tego gatunku. **Age of Empires III** podejmuje akcję w miejscu, w którym pozostawiła ją średniowieczna **Age of Kings** – ok. roku 1500. Scenerią gry jest cały Nowy Świat – kontynenty obu Ameryk – od dżungli południa po śniegi północy. O kontrolę nad nimi bój toczyć będzie, przez najbliższe 350 lat, **osiem nacji**: Brytyjczycy, Francuzi, Hiszpanie, Portugalczycy, Holendrzy, Niemcy, Rosjanie i Turcy (ostatnia dwie to efekt założenia „co by było, gdyby”).

Pierwszą z nowości wprowadzanych przez **Age of Empires III** jest **znaczenie zamorskich metropolii**. Jest ona nierozdzielnie powiązana z losami jej kolonii w Nowym Świecie. Odnoszone tam zwycięstwa – czy to militarne, czy ekonomiczne – służą jej rozwojowi. W zamian kolonie mogą liczyć na skutki rozwoju technologicznego odbywającego się w metropolii, a także bezpośrednie wsparcie ekonomiczne i militarne.

Kolejną innowacją w **Age of Empires III** jest **znaczenie taktyki i formacji właściwych dla danego okresu**. To na nich koncentrować się mają starania graczy i od nich zależeć ma w dużej mierze triumf lub klęska. Co ciekawe, z pomocą graczom przyjdzie AI podkomendnych – w pewnym ograniczonym stopniu będą w stanie samodzielnie

reagować na zmiany sytuacji. Warto też podkreślić, że AI podlegać ma ograniczeniom w takim samym stopniu jak gracz. Nie będzie ani posiadać, ani widzieć więcej niż żywi.

Dowodami na to, że strategię potrafią być równie piękne jak first-person shooter, był choćby Codename: Panzers. Ambicją Ensemble jest jednak stworzenie najpiękniejszej gry na PC w ogóle i z tego, co dane nam było zobaczyć – nie jest to wcale niemożliwe! Screenshots to jedynie, możecie nam wierzyć, przedsmak tego, co „na żywo”. Aż trudno uwierzyć, że ten nieprawdopodobnie szczegółowy, wiarygodny i żywy świat jest... **generowany losowo!** Odpowiada za to całkowicie nowa technologia, w której ważną rolę odgrywać ma także wiarygodna fizyka obiektów. Koronacją **Age of Empires III** odbędzie się pod koniec tego roku.



PRODUCENT: FIRAXIS

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Największa zmiana

jaką można dostrzec w nowej części jednej z najbardziej popularnych gier strategicznych w historii gatunku, to przejście do **trójwymiarowego sposobu przedstawiania świata gry**. Dzięki temu możliwe stało się m.in. zaprezentowanie wszystkich informacji dotyczących miast na samej mapie – bez konieczności wchodzenia do ekranu miasta widać siłę jego umocnień, budynki produkcyjne znajdujące się w okolicy, liczbę mieszkańców. Pozwoliło to także na graficzne przedstawienie walk toczonych przez wrogie jednostki.



Zmiany w oprawie graficznej mają na celu przyciągnięcie do gry nowych fanów, starzy wydajacze będą natomiast bardziej zainteresowani modyfikacjami w mechanizmach rozgrywki.

Trzy istotne nowe koncepty to **pojawienie się w grze religii**, „wielkich ludzi” oraz **różnych ścieżek rozwoju oddziałów zbrojnych**. Wyznawana religia będzie wpływać na społeczeństwo gracza w podobny sposób jak ustroj, a różnica lub podobieństwo wyznania będą miały znaczenie w przypadku dyplomacji. Wielcy ludzie – np. Einstein, Arystoteles – pozyskani przez jedną z cywilizacji będą działali w podobny sposób jak cuda świata, dając miastom, w których się znajdują, różnego rodzaju bonusy. Ciekawym – i dość nieoczekiwanym – dodatkiem do mechaniki rozgrywki jest możliwość samodzielnego określania bonusów otrzymywanych przez jednostki bojowe wraz ze zdobywaniem przez nie doświadczeniem. Ma to pozwolić na zróżnicowanie jednostek tego samego

typu i uatrakcyjnić rozgrywkę w trybie multiplayer.

Civilization IV zawierać będzie **18 różnych cywilizacji** (przygotowano dla nich łącznie 26 zabawnie animowanych portretów liderów), setki jednostek, dziesiątki budowli, kilka trybów gry dla jednego i wielu graczy (m.in. jeden pozwalający na grę za pośrednictwem poczty elektronicznej). Twórcy gry zapowiadają również, że wraz z tym tytułem udostępnią szereg narzędzi umożliwiających dowolną jego modyfikację, z używanym przez nich językiem skryptów Python i kodem źródłowym gry włącznie!



Bezkonkurencyjna cena!



od 99 zł
(brutto)

699 zł
(brutto)



TELEFON

KONSOLA

Przyjdź do salonów Media Markt, Empik, Saturn i kup konsolę QD oraz najnowsze gry po atrakcyjnych cenach. Korzystając z konsoli, zadzwoń, napisz lub wyślij e-maila do przyjaciół, że wchodzisz do gry.



N-GAGE
NOKIA

The gammer's phone

Media Markt

EMPIK
MEGASTORE

SATURN

COMPANY of HEROES

• PRODUCENT: RELIC/THQ



Przejęcie kontroli nad Relic Entertainment – twórcami serii Homeworld – było jedną z najlepszych decyzji THQ. Przekonał nas o tym już ubiegłoroczny Warhammer 40,000: Dawn of War. Upewnił w tym mniemaniu prezentowany w trakcie E3 nowy projekt Relic – Company of Heroes. To dlatego, że nie jest już on tylko kolejnym krokiem na drodze rozwoju strategii czasu rzeczywistego. To skok jakościowy, dzięki któremu poznamy ich zupełnie nową generację!

Akcja Company of Heroes nie jest osadzona w świecie s.f., lecz, jak łatwo się domyślić patrząc na tytuł, w czasie drugiej wojny światowej. Ambicją Relic jest przy tym zaprezentowanie jej w sposób, jaki ukazały nam „Szerogowiec Ryan” czy „Kompania Braci” – a więc bez uproszczeń i bez maskowania jej okropieństw.

Company of Heroes tworzona jest na bazie nowego engine'u autorstwa Relic, nazwanego „Essence”. Pozwolił on nie tylko wykorzystać w nieprawdopodobnym stopniu – jak na strategię – dynamiczne oświetlenie, cieniowanie czy normal-mapping, ale stworzyć jednostki wyglądające tak dobrze, że mogłyby służyć jako postacie w first-person shooterach!

Niezwykle jest przy tym ich zróżnicowanie – każdy z nich ma cechy szczególne – i drobiazgowość ich odwzorowania, z mimiką twarzy włącznie! Wrażenie, że mamy do czynienia z żywymi postaciami, podkreśla dodatkowo wykorzystanie animacji szkieletowych – łącznie ponad

700 animacji (dla porównania w Dawn of War – 150).

Zupełnie niezwykła jest także AI podkomendnych. Są oni świadomi kontekstu, sytuacji, w jakiej się znajdują i zachowują się tak, jak dyktuje im rozsądek. Dzięki temu w chwili, gdy znajdują się pod ogniem, nie czekają na rozkaz gracza, lecz samodzielnie padają na ziemię i szukają bezpiecznego schronienia. Wiedzą, że znaleźli się o włos od śmierci i wcale nie chcą umierać za ojczyznę. Pozostanie przy życiu nie będzie jednak łatwe – system wiarygodnej fizyki obiektów w grze (Havok 3.0) pozwoli całkowicie zmienić wystrój plansz, a więc np. zmienić w krater po prostu niezniszczalny budynek.

Company of Heroes wykorzystywać ma – podobnie jak Dawn of War – ideę „punktów strategicznych” i skoncentrować się na tym, co rzeczywiście jest istotniejsze – decyzjach taktycznych. Nie jest pewne, czy wzorem Codename: Panzers otrzymamy kampanię niemiecką. Pewne jest natomiast, że szansę na śmierć „Für Vaterland!” otrzymamy w grach multiplayer. Wszystko to jednak, niestety, dopiero w 2006.



The Elder Scrolls IV

OBLIVION™

• PRODUCENT: BETHESDA

Chociaż Elder Scrolls IV: Oblivion ukaże się dopiero w czwartym kwartale 2005 roku, prace nad grą rozpoczęły się jeszcze w roku 2002, kilka dni po zakończeniu prac nad Elder Scrolls III: Morrowind. Seria Elder Scrolls zawsze wprowadzała do gatunku RPG nowe rozwiązania, a jej kolejne części w niewielkim stopniu przypominały poprzednie. Podobnie jest w przypadku gry Oblivion (nazwa ta oznacza w znany z sagi Elder Scrolls świecie Tramiel po prostu „piekło”), która powstała na całkowicie nowym silniku graficznym, napisanym zupełnie od podstaw. Efekt jest znakomity – to na pewno najlepiej wyglądająca gra RPG, jaką pokazywano na tegorocznych targach E3.

Podczas prezentacji tego tytułu przeniesliśmy się do lochów, do których na samym początku gry trafia główny, stworzony przez gracza, bohater. W tej samej celi, w której siedzi więzień, znajduje się również tajne przejście, przez które chce się ewakuować ze swojego zamku władca Cyrodiil, jednej z prowincji świata Tramiel. Władca rozpoznaje w więźniu osobę, którą widział w swoich snach – zabiera ją więc ze sobą. Tak rozpoczyna się przygoda, której celem będzie powstrzymanie demonów, wydostających się z tytułowego Oblivion do świata Tramiel.

Niesamowicie szczegółowe tekstury, dynamiczne oświetlenie, kompletny model fizyki, jakie można zaobserwować w pierwszej lokacji, to nic w porównaniu z wrażeniem, jakie wywołuje sekwencja przedstawiająca fragment otwartej przestrzeni – lasu wokół ruin elfiej osady. Smagane wiatrem drzewa bują się każde na swój sposób, a każdy liść w ich koronach animowany jest oddzielnie! Niesamowity jest również wygląd postaci, których mimika twarzy może konkurować nawet z grą Half-Life 2. To ogromne osiągnięcie, biorąc pod uwagę, że świat gry obejmuje 200 stworzonych na jego potrzeby labiryntów i lokacji, mieści 1000 postaci niezależnych i 60 tysięcy linijek nagranych dialogów. Warto również dodać, że AI postaci niezależnych pozwala im na prowadzenie generowanych w czasie rzeczywistym rozmów dotyczących ostatnich wydarzeń ze świata gry. Premiera przewidziana jest na czwarty kwartał 2005 roku.





RTS PO POLSKU

9.90 zł

Premiera -
szukaj
w sklepach
i kioskach



Chain Of Command: Eastern Front to kontynuacja doskonałej strategii czasu rzeczywistego. Tym razem wcielisz się w dowódcę żołnierzy Armii Czerwonej i podejmiesz walkę z faszystami na froncie wschodnim. Podobnie jak w poprzedniej odsłonie Chain Of Command, Twoim zadaniem nie będzie prowadzenie do walki całych armii, lecz dowodzenie niewielkimi oddziałami, bezpośrednio na polu bitwy.



6 pełnych wersji

WYTNIJ!



FRONT WSCHODNI

RTS PO POLSKU

KIERUJ RUSKIMI

GRY TAŃSZE NIŻ

Kradzione



CD MANIAK 3/2005
Od 25 maja
w sklepach
i kioskach.

9.90 zł



Na płycie dodatkowo:
PIŁKA NOŻNA
AIR RUSH
PC CLEAN 2005
ANTI SPAMER 2005
oraz płyta dodatkowa
- NIESPODZIANKA

2CD

1CD



5 pełnych wersji:
Dyktańdo
Katalog płyt CD
700 wzorów umów
Pasjanse
Pszczółka ULA

9.90 zł

**SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!**



**KOMPUTER CD
WYDANIE SPECJALNE
2/2005**



1CD

4.50 zł

Płyta AUDIO - 15 kawałków!
Ptaku & K-Tee - Konceptalbum



- Ponad 60 minut polskiego Hip-Hopu
- Mp3, Teledyski, Tapety
- Niesamowicie multimedialny

**SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!**



Pełne wersje:

- WANTED GUNS PL (Strzelanka kowbojska 2004 roku)
- PACIFIC WARRIORS 1
- 3D American Pool
- Piłka nożna PL
- Mahjongg Turbo PL

4.90 zł

GAMER 4-5/2005

5 pełnych wersji!



PRODUCENT: FLAGSHIP STUDIOS/NAMCO

RELACJA Z E3



HELLGATE LONDON

Rozłam w Blizzard

do jakiego doszło przed około dwoma laty, a który doprowadził do powstania Flagship Studios, okazuje się rzeczą, jakiej gracze mogli sobie jedynie życzyć. Odejsie ojców sukcesu Diablo nie okazało się wcale przyczyną upadku Blizzarda – którego ostatnie wielkie dzieło World of Warcraft wciąż nie schodzi z list przebojów. Wielce obiecujące jest przy tym także pierwsze dzieło Flagship Studios – Hellgate: London.

Aż do E3 o Hellgate: London wiedzieliśmy jedynie tyle, że będzie to „zarazem Diablo i nie- Diablo”. Dziś wiemy już, że jest to gra role-playing w perspektywie pierwszej osoby, rozgrywanym w losowo generowanym „demonicznym” Londynie (twórcy nie

wykluczają innych miast w późniejszym terminie). Wybór perspektywy „z oczu” i obecność broni na ekranie nie oznaczają przy tym wcale, że Flagship zamierzał się first-person shooter – to wciąż klasyczne action RPG ze zdobywaniem doświadczenia, rozwojem postaci, nabywaniem nowego wyposażenia itp. Najlepszym dowodem na to, że w Hellgate: London nie jest wymagana precyzja first-person shooterów – jest wyposażenie broni we wspomaganie celowania czy efekty obszarowe.

Akcja Hellgate: London rozgrywa się w nieodległej przyszłości po otwarciu się piekielnych otchłani. Bohaterem gry był w naszym przypadku potomek zakonu „Rycerzy Świątynnych” – jednak z tego, co nam wiadomo, Templariusz to tylko jeden z kilku – nie wiemy, ilu – planowanych archetypów. Pewne jest, że ich wyposażenie łączy antyczne relikty z technologią jutra. Przykładem może być miotacz greckiego ognia – częściowo skuteczny w przypadku demonów. W grze istnieje ponad 100 podstawowych rodzajów broni. Ich liczbę wielokrotnie wpołosowe atrybuty modyfikujące efekt ich działania – np. dodatkowe obrażenia od ognia, elektryczności, trucizny, a także duchowe – ignorujące pancerz. Warto też wspomnieć, że możliwe jest umieszczenie różnych rodzajów broni w każdej z rąk – a także jednoczesne posługiwanie się bronią palną i... białą!



PRODUCENT: SPLASH DAMAGE/ACTIVISION

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Najbardziej zdumiewająca

dla wielu (lecz nie dla tych, którzy jak my uczestniczyli w kwietniowym pokazie gier Activision) premierą tegorocznych E3 była ta dotycząca następczyni Enemy Territory. Nie dlatego, że proponowana przez nią forma gry multiplayer nie sprawdziła się w praktyce – przeciwnie, po dziś dzień ma ona rzesze fanów. Dlatego, że całkowicie zmieniona została forma gry!

Oddane w ręce graczy w 2003 Enemy Territory stanowiło twórcze rozwinięcie idei gry multiplayer zaproponowanej w Return to Castle Wolfenstein. W skrócie – proponowała ona starcie dwóch drużyn starających się wykonać wykluczające się wzajemnie zadania. Rzeczą w pełni niezwykłą w Enemy Territory był jednak podział graczy na klasy i... system awansów postaci powiązany z rozwojem ich zdolności. Efekt był i pozostaje porażający: w CD-Action Enemy Territory otrzymała w pełni zastrzeżone 10/10 i wciąż pozostaje „bronią z wyboru” przynajmniej kilku z nas...

Niestety, mimo deklaracji podtrzymywania Enemy Territory przy życiu, jakie padły z ust producentów, szybko się okazało, że nie zamierzają oni rozwijać darmowej platformy. Nie oznacza to jednak, że zapomnieli o niej. Dowodem Enemy Territory: Quake Wars – gra nieznacznie, na pierwszy rzut oka, przypominająca to, co zdążyliśmy poznać i pokochać. Przede wszystkim dlatego, że tworzona jest w oparciu o zmodyfikowaną przez Splash Damage technologię DOOM-a 3. Drugim powodem jest zaś to, że nie rozgrywa się w czasie drugiej wojny, a... w świecie Quake'a. Co przy tym ciekawe, chronologicznie jest umiejscowiona wcześniej niż Quake II – i odpowiada na pytanie, w jaki sposób ludzie starali się powstrzymać inwazję Stroggów na Ziemi.

Wiedź dobra dla fanów Enemy Territory brzmi – walki w Quake Wars rozgrywa się w sposób bardzo podobny do tego, w jaki odbywały się one pomiędzy Allies i Axis. Aktualny pozostaje podział na strony – tu EDF (Earth Defence Force) oraz – niespodzianka – Strogowie. Zachowany został także podział na klasy, a także system promocji i odznaczeń. Zróżnicowaniu uległo natomiast uzbrojenie stron – EDF wyposażone są w broń konwencjonalną – karabiny szturmowe i granatniki, Strogowie zaś – broń i pojazdy Obcych. Co zaś przy tym ciekawe – w Quake Wars po raz pierwszy w świecie Enemy Territory pojawiają się pojazdy: dżipy i czołgi!

Quake Wars – tym razem w pełni płatne – rozpoczyna się w 2006. Mamy nadzieję, że okażą się one również emocjonujące jak te z Enemy Territory oraz... że Enemy Territory 3 powróci do światła thompsonów i schmeisserów...



Akcja gry toczy się zarówno na powierzchni, w labiryntach ulic i zgłiszczy oraz pod ziemią – w labiryntach starożytnych akweduktów, sieci poczty i metra. Niezwykłe w Hellgate: London jest przy tym założenie o całkowitej losowości planisz. W istocie jedynym stałym punktem w grze są „bezpieczne strefy” ukryte pod ziemią. Cała reszta – świat, broń, przedmioty, nawet sub-questy – są losowe!

Hellgate: London otworzy się przed nami w 2006.

grasz?

gram!

graj więcej. płac mniej.

11 gier, o których warto pamiętać!

RISE OF LEGENDS RISE OF NATIONS

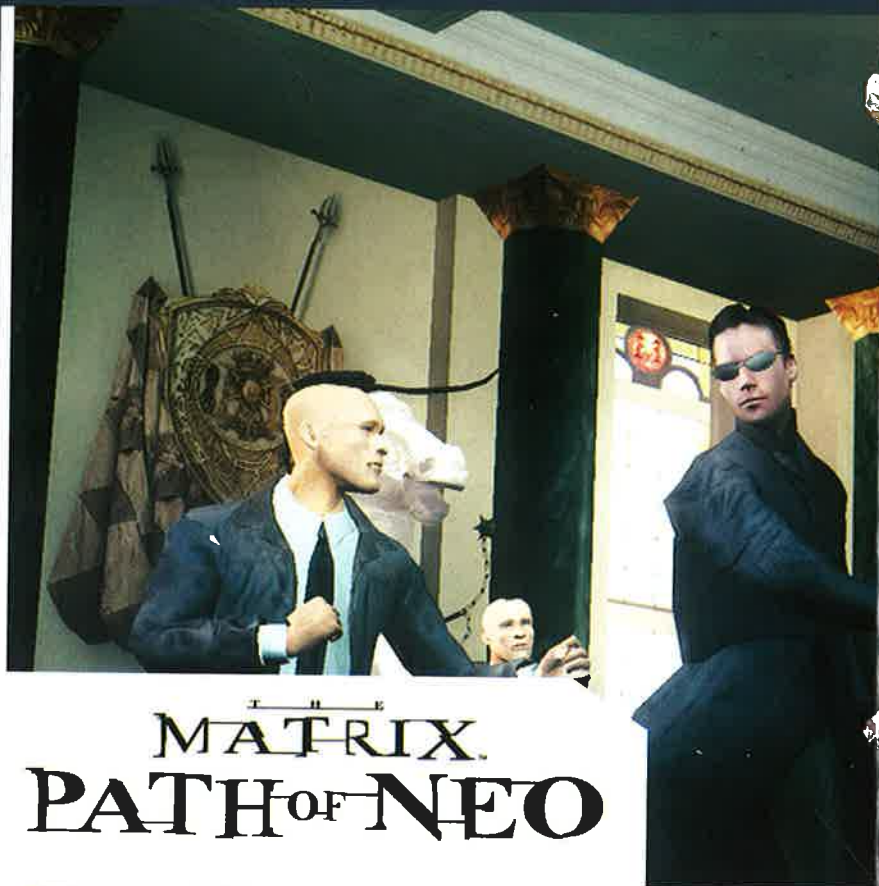
► PRODUCENT: BIG HUGE GAMES



Jedną z większych niespodzianek targów E3 stał się RTS zatytułowany Rise of Legends, tworzony przez to samo studio, które wyprodukowało rewelacyjną strategię Rise of Nations. Brian Reynolds, jeden z założycieli studia Big Huge Games prezentował swoje nowe dzieło podkreślając, że tytuł ten łączy pomysły, jakie programistom pracującym nad grą chodziły już po głowie od dawna. On sam marzył o stworzeniu gry wykorzystującej projekty stworzone w wyobraźni Leonarda Da Vinci. Doug Hoffman natomiast, jego najbliższy współpracownik, myślał o grze osadzonej w realiach „Opowieści 1000 i jednej nocy”. Rise of Legends to strategia, która toczy się w fantastycznej krainie, w której technologia konkuruje z magią – jedna z ras (Vinci) jest więc wzorowana na szkiełach renesansowego mistrza, inna (Elim) wyraźnie inspirowana jest arabską mitologią.

Chociaż mechanika gry jest tylko w niewielkim stopniu zmieniona w stosunku do Rise of Nations (zachowano większość pomysłów tamtej produkcji), Rise of Legends wykorzystuje zupełnie **nowy, rewelacyjny engine graficzny**. Dzięki niemu – i ogromnej wyobraźni grafików – wymyślony świat gry ożywa, a pojedynki wielkich, mechanicznych pajaków ze smokami ze szkła zapierają dech w piersiach. Gra będzie też wykorzystywać złożony model fizyki, dzięki czemu walka stanie się bardzo realistyczna. W jednej z prezentowanych sekwencji jednostki sterowane przez Reynolds wysadziły potężne działo, którego lufa uderzyła z impetem w ziemię i tocząc się po wzgórzach zgniotła kilka mniejszych jednostek wroga. To rzecz wyjątkowa – w wielu przygotowywanych obecnie strategiach model fizyki występuje (np. Age of Empires III), jednak twórcy nie wykorzystują go w połączeniu z modelem uszkodzeń czy mechaniką walki.

W chwili obecnej Rise of Legends zwraca uwagę przede wszystkim „wsadzeniem” doskonałej grywalności Rise of Nations w nową oprawę graficzną, zachwycającą wizjonerską wyobraźnią i zaawansowaną technologią. Twórcy gry jednak twierdzą, że mają w zanadru kilka niespodzianek, jakie będą zdradzać wraz ze zbliżaniem się terminu premiery gry wyznaczonym na... „**gdzieś w 2006 roku**”.



THE MATRIX PATH OF NEO

► PRODUCENT: SHINY ENTERTAINMENT

Choć na targach E3 wiele było tytułów bardziej oryginalnych od Path of Neo, produkcja ta, prezentowana na stoisku Atari w Petree Hall, przyciągała tłumy zwiedzających. Głównie dlatego, że to **pierwsza gra, w której można się oficjalnie wcielić w postać Neo**, zbawcy ludzkości z filmowej trylogii braci Wachowskich.

Path of Neo odtwarza w konwencji gry akcji wszystkie przełomowe momenty trylogii, w tym m.in. słynną scenę strzelaniny w holu budynku, w którym przetrzymywany jest Morpheus, pojedynek z setkami agentów Smith z drugiej części sagi oraz finałową scenę pojedynku w deszczu zamykającą cały cykl. Tu ciekawostka – **końcówka gry, opracowana wraz z twórcami filmów, różni się będzie od zakończenia Rewolucji, w której Neo ginął**. Tym razem... Nie, tego wam oczywiście nie zdradzimy.

Twórcy gry zdają sobie sprawę z niedociągnięć (liczne bugi, nieciekawi bohaterowie, słabe misje z jeżdżeniem pojazdami) swojej poprzedniej produkcji – Dave Perry, szef studia Shiny Entertainment, twierdzi, że sam dałby Enter The Matrix ocenę w granicach 60%, a niski poziom gry związany był ze zmianą właściciela studia i koniecznością dotrzymania wyznaczonego terminu premiery. Dlatego pragną dołożyć starań, by w Path of Neo podobnych wpadek nie było. Gra jest już właściwie ukończona, a ostatnie sześć miesięcy, jakie pozostały do premiery gry (wyznaczonej na **Gwiazdkę 2005 roku**), będzie przeznaczonych na usuwanie błędów i równoważenie poszczególnych jej elementów.

Jednym z ciekawszych elementów gry ma być **możliwość modyfikowania umiejętności Neo przy użyciu specjalnych programów treningowych**. Dzięki nim główny bohater będzie bardziej dostosowany do stylu gry konkretnego gracza i np. bardziej skoncentrowany na walce wręcz lub umiejętności strzelania z broni palnej. By skorzystać z dowolnego z programów treningowych, trzeba będzie ukończyć związany z nim interaktywny samouczek, rozgrywany w różnych lokacjach inspirowanych ulubionymi filmami braci Wachowskich. Fani trylogii będą więc na pewno zadowoleni, a jeśli Dave Perry spełni obietnice, gra może przyciągnąć również tych, którzy nie mają nad tożkiem plakatu Neo.





PRODUCENT: HUMAN HEAD STUDIOS

PREY

Prey stał się bohaterem tegorocznych E3 na długo przed ich rozpoczęciem. Pierwsze pogłoski, jakoby ujawniony dziesięć lat temu (!) i zarzucony w 1998 roku projekt „nieziemskiego” first-person shootera został wreszcie wskrzeszony, dały się słyszeć już w kwietniu. Jak się jednak okazało, na to, co ujrzeliśmy w trakcie pokazu na targach, nic nas nie było w stanie przygotować!

Prey, dzieło Human Head Studio-3D Reams-2K Games (Take-Two), swój pierwowzór przypomina nieznacznie. Z tamtego pozostało jedynie założenie, że bohater gry wcale nie chce nim być, a także, że akcja gry rozgrywa się w świecie w nieznacznym stopniu przypominającym nasz własny. Prey rozpoczyna się sceną, w której Tommy, były Ranger, powraca do rodzinnego rezerwatu Indian Cherokee, by w spokoju dożyć końca swych dni z miłością życia u boku. Nie będzie mu to dane – wkrótce po tym zostanie... **uprowadzony przez UFO**. Od tej chwili Tommy koncentrować się będzie wyłącznie na ucieczce, wraz z ukochaną, z tego niezwykłego więzienia. Nie będzie to łatwe. Po pierwsze, dlatego, że cały „statek” jest w istocie żywą istotą zamieszkiwaną przez organizmy symbiotyczne i pasożytnicze. Po drugie zaś dlatego, że w Prey zawieszeniu (czasem dosłowo-

nie) ulegają prawa fizyki! Na zmienną grawitację i „okna” w inne, obce światy pozwala opracowany przez Human Head system portali.

Na nasze szczęście bohater z przypadku dysponuje talentami, których nie przewidywali nieduzcy porywacze. To zdolność posługiwania się dowolną bronią – także tą nieprzypominającą niczego, co dane nam było dotąd oglądać. Drugą, znacznie bardziej niezwykłą umiejętnością, jest „przenoszenie się” w świat duchów. W ten sposób Tommy – potomek Indian Północnoamerykańskich mający ducha wielkich szamanów – może pokonać przeszkody nie do przejścia w jego materialnej postaci. Dzięki temu też śmierć nie oznacza też wcale końca gry – a jedynie przeniesienie akcji w „kraj wiecznych łowów”, z której będzie mógł powrócić do ciała.

Podróże Tommy’ego poza czasem i przestrzenią w Prey rozpocząć się mają jeszcze w tym roku.



DRIVER

DODATKOWO W PREZENCIE PIERWSZA CZĘŚĆ GRY DRIVER!



JEDNA
Z NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANYCH
GIER AKCJI
TERAZ
W WERSJI PC!



W SPRZEDAŻY OD 5 MAJA



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKA I DYSKOWA W POLSKIM
OPROJEKT

PC
ROM

PlayStation.2



ATARI

„Driver” 3 i 2 © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie: Reflections Interactive Limited. Aranżowanie i wydanie: Atari Europe S.A. Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. „PlayStation” to znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

SERIOUS SAM II

► PRODUCENT: CROTEAM/2K GAMES



Aż trudno

uwierzyć, że na sequel Serious Sama jego twórcy – chorwacki Croteam – kazali nam czekać ponad cztery lata (nie liczymy Second Encounter, które było jedynie jego samodzielnym uzupełnieniem). Przecież do dziś ciepło wspominamy mapy wypełnione przeciwnikami po horyzont i klimat beztrudnej gry w wielkie kule armatnie. Na szczęście już wkrótce za sprawą tych samych ludzi przyjdzie nam ponownie wcielić się w Sama „Serious” Stone’a.

Prace nad Serious Samem II rozpoczęły się wkrótce po premierze Second Encounter’a od... stworzenia nowej, jeszcze bardziej imponującej technologii. Czas poświęcony jej opracowywaniu opłacił się – to jeden z najbardziej zaawansowanych, a zarazem wydajnych engine’ów graficznych na świecie.

Nie zmieniły się natomiast ani o jotę założenia gry. To wciąż first-person shooter w swej najczystszej, nieskażonej wymogami fabuły formie. Ponownie też temat potraktowany został z wyraźnym przymrużeniem oka, a kolejni przeciwnicy – tym razem ponad 30 rodzajów – budzić będą nie tyle strach, co śmiech.

Nie do śmiechu będzie jednak tym, którzy nie posiadli nadludzkiej koordynacji oko-ręka, gdyż wrogów na ekranie mogą być dziesiątki, jeśli nie setki. Na szczęście nasz bohater jest twardy jak głaz, który nosi w nazwisku. Niczym niezwykłym jest dla niego walczyć przy użyciu broni w każdej z rąk! Warto też wspomnieć, że nie chodzi tu tylko o podwójne uzi, ale i podwójny minigun! Z całą pewnością też wolno mu będzie ściągnąć kumpli – co oznacza, że ponownie dane nam będzie posmakować trybu współpracy! W tym ostatnim zaś, zdaniem twórców, ważną rolę odgrywać będą wiarygodne pod względem fizycznym pojazdy.

Niestety, wakacje dla mózgu rozpoczną się dopiero w przyszłym roku.

PO CO KOMU

Czytelnikom z kraju takiego jak Polska, w którym rynek konsol jest rozwinięty dużo słabiej niż w USA czy krajach Europy Zachodniej, trudno pewnie będzie w to uwierzyć, ale zdecydowaną większość tytułów prezentowanych na targach E3 stanowią gry przygotowywane z myślą o przenośnych i stacjonarnych konsolach.



SPORE

► PRODUCENT: MAXIS

Kiedy Will Wright, twórca Sim City i The Sims, zapowiedział na tegorocznej imprezie Game Developers Conference swój nowy projekt, trudno było wyrobić sobie zdanie na temat jego ogólnego kształtu – wiedzieliśmy tylko, że ma to być gra, w której prowadzić będziemy jednokomórkowy organizm przez wszystkie stopnie ewolucji aż do zbudowania cywilizacji, która podbije wszechświat. Dzięki prezentacjom, jakie Will Wright prowadził na E3 osobiście, wiemy już mniej więcej, czego się spodziewać.



To, co zachwyca w Spore, to różnorodność i uniwersalność zastosowanych w niej rozwiązań. Na etapie jednokomórkowca jedyne zadanie gracza to pływanie w prehistorycznym „bulionie”, wyłapywanie pokarmu i unikanie większych niebezpiecznych jednokomórkowców. Po zebraniu odpowiednio dużej liczby pokarmu „bohater” może złożyć jajo (jednokomórkowiec - jajo!?) i – korzystając z wygodnego w użyciu edytora – wprowadzić genetyczne modyfikacje do wyglądu swojego potomka (np. dodać mu pięć nóg i ogon zakończony szczęką). Taki – już rozwinięty – organizm wychodzi na ląd (komputer automatycznie animuje jego ruchy, bazując na stworzonym przez gracza szkielecie), tam znajduje sobie partnera z tego samego gatunku, rodzą potomstwo, co daje początek pierwszej plemiennej wspólnoty. Potem rozwija się ona coraz bardziej, tworząc miasta, które zaczynają ze sobą współpracować, dzięki czemu powstają państwa. Teraz już pozostaje tylko krok do podboju planety, układu słonecznego i... całego wszechświata. Genialne jest tu to, że zarówno modyfikacje w organizmach,



NEXT-GEN?

Chociaż najczęściej mówiło się w tym roku o platformach PlayStation 3 i Xbox 360 oraz Nintendo Revolution pokazanych na konferencjach prasowych jeszcze przed rozpoczęciem targów, w hali Convention Center w zasadzie nie było ich widać. Kilka gier na X360 pokazał jedynie Microsoft, koncerny THQ (tytuły takie jak The Outfit i konkurencyjna do serii GTA gra Saints' Row), Namco i Electronic Arts. Ten ostatni pozwolił nawet graczom pobawić się jedną trasą z nadchodzącej gry Need For Speed: Most Wanted, która rzeczywiście wyglądała znakomicie.



Dużo liczniej reprezentowane były produkcje przeznaczone na przenośne konsolki Sony PSP i Nintendo DS. Duże poruszenie wywołało oficjalne oświadczenie firmy Rockstar, w którym zapowiedziała ona grę Grand Theft Auto: Liberty City Stories, całkowicie nową część cyklu przeznaczoną na PSP. Bardzo podobala się również zwiedzającym gra Castlevania DS przeznaczona na „dotykową” konsolkę Nintendo, głównie dlatego, że jest to kontynuacja bardzo popularnej w USA serii.

Wciąż jednak zdecydowanie przeważały gry przeznaczone na obecną generację konsol, czyli Xboxa i PlayStation 2. Tutaj absolutnie fenomenalne wrażenie robiła gra Black, którą Electronic Arts pokazywało na swoim stoisku w wersji przeznaczonej na PS2. Ten FPS bije na głowę większość produkcji tego gatunku wydawanych i zapowiadanych na PC-ty (!!!), a ustępuje im jedynie rozdzielczością grafiki. To najbardziej intensywna i emocjonująca strzelanka ostatnich miesięcy, z niezwykle wiarygodnym modelem fizyki, realistycznymi efektami strzałów i eksplozji oraz grywalnością stojącą na bardzo wysokim poziomie. Po co komu next-geny, jeśli już na PS2 można zagrać w takie gry!!?



Pokazany dziennikarzom prototyp PlayStation 3 wzbudził niesamowite zainteresowanie.

jak i np. budynkach czy pojazdach wykonuje się przy użyciu tego samego prostego edytora.

W niezwykle sposób tworzona będzie w grze baza żywych organizmów. Po połączeniu się z Internetem gracze będą przysyłali na serwer producenta kod genetyczny stworzonych przez siebie organizmów (to ok. 1 KB danych), który następnie będzie rozsyłany do innych posiadaczy gry. W ten sposób liczba gatunków występujących we wszechświecie gry będzie w zasadzie nieskończona! Spore zapowiada się niezwykle ciekawie, może zainteresować nawet tych graczy, którym The Sims nie przypadło do gustu, jednocześnie odnosząc podobny sukces.



MASZ COŚ PRZECIWKO PEŁZANIU?

WORMS 4 TOTALNA ROZWAŁKA



WORMSY WRACAJĄ DO KORZENI,
SZALONE JAK ZAWSZE, ZMIENNE JAK NIGDY!

W Worms 4 robaki podatne są na wszelkie zmiany! Teraz można je spersonalizować za pomocą koloru, zestawu włosów, gadżetów i własnych broni.

- Poprawione działanie kamery i systemu animacji oraz nowe tryby rozgrywki, takie jak „capture the flag” i obrona pozycji.
- 25 misji w 5 zmieniających się tematycznie kampaniach!
- Nowość w postaci misji, w których trzeba zdobyć ukryty przedmiot lub zniszczyć miejsce na mapie.



PREMIERA
LIPIEC 2006



PlayStation 2



GENIUS AT PLAY™

© 1986-2005 The Codemasters Software Company Limited. „Codemasters” is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved. Worms 4 Totalna Rozwałka © 2005 Team 17 Software. Team 17 Software i Worms 4 Totalna Rozwałka są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team 17 Software Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. i „PlayStation” są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

QUAKE 4™

Graliśmy już w Q4! Niemożliwe? Cóż, impreza była zamknięta, ale przy odpowiednich dojsiach... W każdym razie jako jedni z nielicznych na świecie mieliśmy możliwość nie tylko obejrzeć demo, ale także własnymi rękoma ustrzelić kilkudziesięciu Stroggów. Czasu nie było może zbyt wiele, bo tylko po godzinie na singla oraz multi, ale to w zupełności wystarczało, by się z pierwszym poziomem gry solo zapoznać, a i parę trybów na kilku mapach po sieci przetestować.

DATA PREMIERY: KONIEC 2005
PRODUCENT: RAVEN & ID SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: ACTIVISION / EMI
INTERNET: WWW.IDSOFTWARE.COM

II + III = 4

Tak w największym skrócie można by określić nowego Quake'a. Choć pierwsza wzmianka o nim pojawiła się już w 2001 na QuakeConie, szerzej kurtyna uchylona została dopiero teraz. Nadrzednym celem było – rzecz jasna – stworzenie najlepszej gry cyklu. Tym razem na celowniku znalazł się jednak zarówno tryb multi, jak i nie najlepiej potraktowany w Arenie singiel. A że

przy okazji ma to być również gra jakoś tam do poprzednich tytułów serii nawiązująca, wyjście było tylko jedno. Quake II miał najlepszą kampanię dla pojedynczego gracza? Ano miał, robimy zatem jego kontynuację. Trójka to standard, jeśli chodzi o rozgrywkę w sieci? Nie ma co niepotrzebnie kombinować, bierzemy multi z trójki. Takie to przemyślenia legły u podstaw czwórki – i decyzji o nawiązaniu bardzo ścisłej współpracy z Ravenem.

Chwali się jednak twórcom to, że choć fabuła jest bezpośrednią kontynuacją dwójki, akcja ma zostać poprowadzona w taki sposób, że znajomość prehistorii niebędna nie będzie. Ot, w paru miejscach pojawi się jakieś nawiązanie, ale zarówno weterani, jak i nowi gracze – bawić się ponoć mają równie dobrze.

■ Makron to nie wszystko

W ramach krótkiego przypomnienia: Ziemia właśnie przeżywa oblężenie przez siły Stroggów, biomechanicznych stworów, których jedynym

celem jest podbijanie nowych światów i przerabianie ich mieszkańców w specjalnych „centrach medycznych” na kolejnych Stroggów, a następnie wykorzystanie ich do podboju nowych światów. Wojna nie toczyła się dla naszych zbyt pomyślnie, ale udało się stworzyć małe siły uderzeniowe, które udały się na macierzystą planetę Stroggów w nieco samobójczej misji pozbawienia sił inwazyjnych dowództwa. Ostał się wprawdzie tylko jeden, bezimienny marine (gracz), udało mu się jednak zniszczyć systemy obronne planety oraz zgładzić Makrona, ichniego głównego bossa. Ale choć wielu miało nadzieję, że od tego momentu wszyscy będą żyli długo i szczęśliwie, w praktyce za wiele to jednak nie zmieniło.

Stroggowie walki wcale nie zaprzestali, aczkolwiek zanim się z nagłą zmianą na stanowisku głównodowodzącego uporali (a id wydała QIII), Ziemianom udało się nieco oddechu złapać i korzystając z zamieszania wysłać na ich planetę drugą falę ataku. Tym razem znacznie większą i na dokładkę wyposażoną w ciężki sprzęt. Ale jeśli ktoś myśli, że dzięki temu będzie prościej, niech lepiej od razu wybierze poziom Easy.

■ Nazywam się...

W Quake'u II gracz nie nazywał się wcale. Był po prostu samotnym marine, który jakimś cudem przeżył lądowanie, a następnie ruszył, by

Bez kumpli przeciw taktemu wrogowi wiele nie zwojujesz.



Broń zawsze była mocną stroną Quake'ów.

Nie możesz pokonać Strogga...

To się do niego przyłącz. Tak przynajmniej, z pewną dozą humoru, można streścić pierwszą część fabuły. Nasz bohater dość szybko – po niezbyt udanej akcji mającej zmienić losy wojny – zostaje przez wroga złapany, a następnie wysłany do „centrum medycznego” i to wcale nie w roli obserwatora. Poddaje się go tam bardzo „miłemu” (i niemal w całości przez gracza obserwowanemu) procesowi stroggifikacji. Widoki (i dobiegające do uszu odgłosy, w Centrum nie jesteśmy przecież sami), także na przyszłość, mamy więc niezbyt przyjemne. Ale na szczęście tuż przed aktywowaniem obwodów kontrolnych do tego przemilego miejsca wpadają koledzy marines. W dodatku są na tyle przytomni, że oszczędzają nam kulki miłosierdzia, dzięki czemu stajemy się jedynym w swoim rodzaju Stroggiem z wolną wolą.

Rozumiemy język wroga, potrafimy korzystać z jego terminali, a do tego szybciej się poruszamy, wyżej skaczymy i lepiej znosimy obrażenia. Nic w tym jednak dziwnego, w końcu znaczna część naszego ciała została wymieniona na znacznie mniej „naturalne” komponenty, przygotowane specjalnie dla wojowników. O tym,

obronę planety zniszczyć i głównego Strogga pokonać. Imienia nie miał, bo po co, skoro było to zadanie z cyklu „sam przeciw wszystkim”. Takie samo podejście prezentowało zresztą id w większości swych pozostałych tytułach (wyjątki były, choćby Wolfenstein... pierwszy, bo ostatniego id samo już nie robiło).

Co innego Q4. Wprawdzie i tutaj lądowanie na planecie Stroggów do najprzyjemniejszych nie należy, ale gdy tylko się pozbieramy, zobaczymy, że mimo kupy trupów wcale nie jesteśmy jedynym marine, jakiemu udało się przeżyć i ruszyć do walki. A skoro interakcja z innymi postaciami ma być czymś normalnym, jakieś imię i historia by się przydały... OK, zdaję sobie sprawę, że wielu twórców FPS-ów nie zaprzęga sobie takimi rzeczami głowy, ale tutaj mamy do czynienia z Ravenem. Tak więc nasz bohater inię dostaje – Matthew Kane. Historię zresztą też, bo wielu spotkanych marines na nasz widok reaguje... powiedzmy, że niekiedy dość dziwnie. Chyba że uznamy za normalne słowa „myślałem, że Matthew Kane to tylko legenda wymyślona dla rekrutów!”.

I żeby nie było – tak reagują na nasz widok jeszcze przed wizytą w „centrum medycznym” Stroggów...

Rozumiemy język wroga, potrafimy korzystać z jego terminali, a do tego szybciej się poruszamy, wyżej skaczemy i lepiej znosimy obrażenia.

Odprawy też będziesz obserwował z oczu bohatera.



Równie groźny co obrzydliwy...



że od momentu niecałkowitej przemiany stajemy się kluczem do zwycięstwa Ziemi, pisać już chyba nie trzeba.

Ale by nie było niedomówień – po pierwsze, wcale nie znaczy to, że przez pozostałą część gry (jeśli chodzi o długość, będzie to w okolicach od jednej trzeciej do połowy czasu, jaki spędzimy przy singlu) robimy wszystko solo, a po drugie – mimo że id ujawniło jeden z większych zwrotów akcji, wcale nie oznacza to, że więcej niespodzianek nie będzie. Tak przynajmniej sami za-

Przez większość gry będziemy działali w grupie.

Takim mechem też sobie połączymy.



...pewniają i chyba można im wierzyć. Tym bardziej że stajemy się niemal kompletnym Stroggiem (tyle że nie aktywowanym), a ich technologia za dobrze poznana nie została...

Ty i twoi towarzysze

Jako że przez większą część Quake'a 4 będziemy działali w grupie, pytanie o towarzyszy broni jest jak najbardziej na miejscu. Co nas zatem jako członka Rhino Squad (jak się nasz oddział nazywa) czeka? Właśnie, członka, a nie dowódcę – więc jeśli komuś marzy się coś w rodzaju Republic Commando, czyli wydawanie rozkazów ze wszystkimi tego konsekwencjami... musi poczekać na Republic Commando 2. W czwórcę gracz będzie od wykonywania, a nie wydawania rozkazów, choć oczywiście nasi towarzysze będą nam w tym wymiennie pomagać. I to nie tylko ogniem, bo taki na przykład medyk podleczy, a technik drzwi otworzy...

Trzeba zresztą przyznać, że choć rozkazów wydawać nie możemy, reszta marines i bez tego zachowuje się przyzwoicie, a nawet bardzo, bardzo przyzwoicie: strzelają, do kogo trzeba i kiedy trzeba, gdy ktoś w nich strzela, szukają osłony, a gdy mają taką możliwość, wzajemnie się wspomagają. Ogólne wrażenia – mimo że była to dopiero alfa – były więc bardzo pozytywne, bo cały czas towarzyszy nam wrażenie, że działania podejmowane przez inne trybiki tej maszyny są jak najbardziej sensowne.

I jeszcze jedna dość istotna kwestia: tak jak imię, nazwisko i stopień ma kierowany przez nas bohater, tak własne tożsamości, stopnie, a nawet osobowości mają inni biorący udział w ofensywie marines. W dodatku wychodzi to ma (i w przynajmniej jednym przypadku wychodziło już teraz) nie tylko w czasie sekwencji skryptowych, ale i podczas walki. Może i jest to tylko bajer, ale w końcu Raven słynie z dopracowanego trybu jednoosobowego. A odpo-

wiednie zżycie się z postacią i sensownie zachowujące się otoczenie są bardzo istotnymi składnikami iluzji.

Broń

Jak na kolejną grę cyklu przystało, w Q4 zbyt wielkich rewolucji, jeśli chodzi o uzbrojenie osobiste, lepiej nie oczekiwać, zwłaszcza jeśli ma się jeszcze w pamięci dwójkę. Do dyspozycji będziemy więc mieli pistolet z nieskończoną amunicją, karabin (ulepszony, bo z celownikiem optycznym i latarką – niby nic wielkiego, ale po Doomie III...), a także shotguna, railguna, raketnicę czy plazmę. W zasadzie jedynym potwierdzonym nieobecnym będzie BFG, ale na jego miejsce ma wejść inna superbroń, o której jednak nic ponad to, że będzie super i że zajmie miejsce BFG, nie wiadomo.

Ale to nie wszystko, a przynajmniej nie w singlu. Szczegóły nie zostały jeszcze ujawnione, ale wiadomo, że broń będzie można ulepszać! Niekiedy dzięki pomocy technika, innym razem za sprawą jakiejś nowej technologii znalezionej gdzieś wewnątrz budowli Stroggów. I jeszcze jedna rzecz, tym razem w multi. Ponownie pojawią się wypasione rocket jumpy! Tak bardzo, że jak stwierdził jeden z prowadzących prezentację: „Musielibyśmy zmienić parę map do

CTF-u, bo wykorzystując raketnicę flagi zabierało się aż nazbyt szybko!”.

Pojazdy

Pukawki trzymane w rękach, choćby najbardziej wyczesane, nie wyczerpują jednak listy „narzędzi pracy” naszego bohatera – w końcu tym razem marines przylecieli z ciężkim sprzętem. A choć pełny arsenał pojawi się dopiero w nowym ET, to i w Q4 trochę tego będzie. Ile konkretnie, tego póki co nie podano (w przeciwieństwie do ET, w którym ma ich być koło 30), ale na pewno pojawią się przynajmniej dwa pojazdy, które już pokazano, czyli walker oraz hover tank. W dodatku ten pierwszy mieliśmy okazję zobaczyć w akcji. Jak to wyglądało? Tak jednym słowem: wymiatał!

Mimo że na jego uzbrojenie składają się jedynie dwa systemy: ciężki karabin maszynowy oraz wyrzutnia rakiet, nie można zapominać o potężnym pancerzu

id i Raven

Współpraca Raven Software i id Software sięga tak daleko wstecz, że pierwsze jej efekty znajdowane są pewnie w ramach prac archeologicznych. Dość powiedzieć, że pierwsze kontakty nawiązano jeszcze w roku 1992, kiedy to zaczęto prace nad ShadowCasterem, używając przy tym engine'u z Wolfensteina 3-D (który tak zmodyfikowano, że gracz mógł nawet latać). Potem były między innymi oparte o engine Doom Heretic w 1994 i Hexen w 1995 (których id było zresztą wydawcą), Hexen II na engine'ie Quake'a, Heretic II na engine'ie Quake'a II z 1998. Czaszy bardziej nam współczesne to Soldier of Fortune z 2000 (używający engine'u QII, nowością były za to realistyczne uszkodzenia oraz wysoka inteligencja wrogów), wydany w tym samym roku Star Trek: Voyager – Elite Force z inteligentnymi nie tylko wrogami, ale i towarzyszami broni (engine QIIIA), Jedi Knight II: Jedi Outcast i Soldier of Fortune II z 2002 (QIIITA) oraz Jedi Knight: Jedi Academy z 2003 (engine ten sam).

Jak więc widać, Raven wraz z id znają się od bardzo dawna, a w dodatku mniej lub bardziej wspólnie stworzyli naprawdę sporo bardzo dobrych tytułów. Mimo to decyzja o tym, że Quake 4 będzie powstawał bezpośrednio w Ravenie, może z początku nieco dziwić. W końcu dotychczas wszystkie Quake'i czy Doomy id robiło własnymi siłami! Jeśli się jednak nad tym głębiej zastanowić... Cóż, przynajmniej chyba, że w singlu najlepsze one nie były. W przeciwieństwie do gier firmy Raven.

Enemy Territory: Quake Wars

Więcej o tej grze w osobnej relacji, ale w ramach podgrzewania atmosfery parę faktów podamy jednak już tutaj. Engine: niemal ten sam, co w Q4. Zaplecze fabularne: prawie to samo, co w Q4. Sposób dystrybucji: dokładnie taki sam jak w Q4. Innymi słowy, nowy ET osadzony będzie w świecie Q4 (aczkolwiek chronologicznie jego akcja poprzedza QII), stronami będą ludzie i Stroggowie, broń i pojazdy (zwłaszcza Stroggów) futurystyczne, a sposób dystrybucji jak najbardziej pudełkowy i platny. Totalna porażka? Zobaczmy, choć pierwsze komentarze fanów zbyt entuzjastyczne nie są. Co druga wojna światowa, to nie jacyś Stroggowie, może się więc okazać, że nawet ulepszony system klas i awansów czy większe możliwości korzystania z pojazdów to będzie za mało.

Tym bardziej że już za chwileczkę wychodzi Battlefield 2, do którego nowe ET wydaje się bardzo podobne.

Nie ma co, gorący Strogg!



I to niby Doom miał być straszny???



i z uzbrojeniem po kuracji w restauracji innej niż wszystkie.

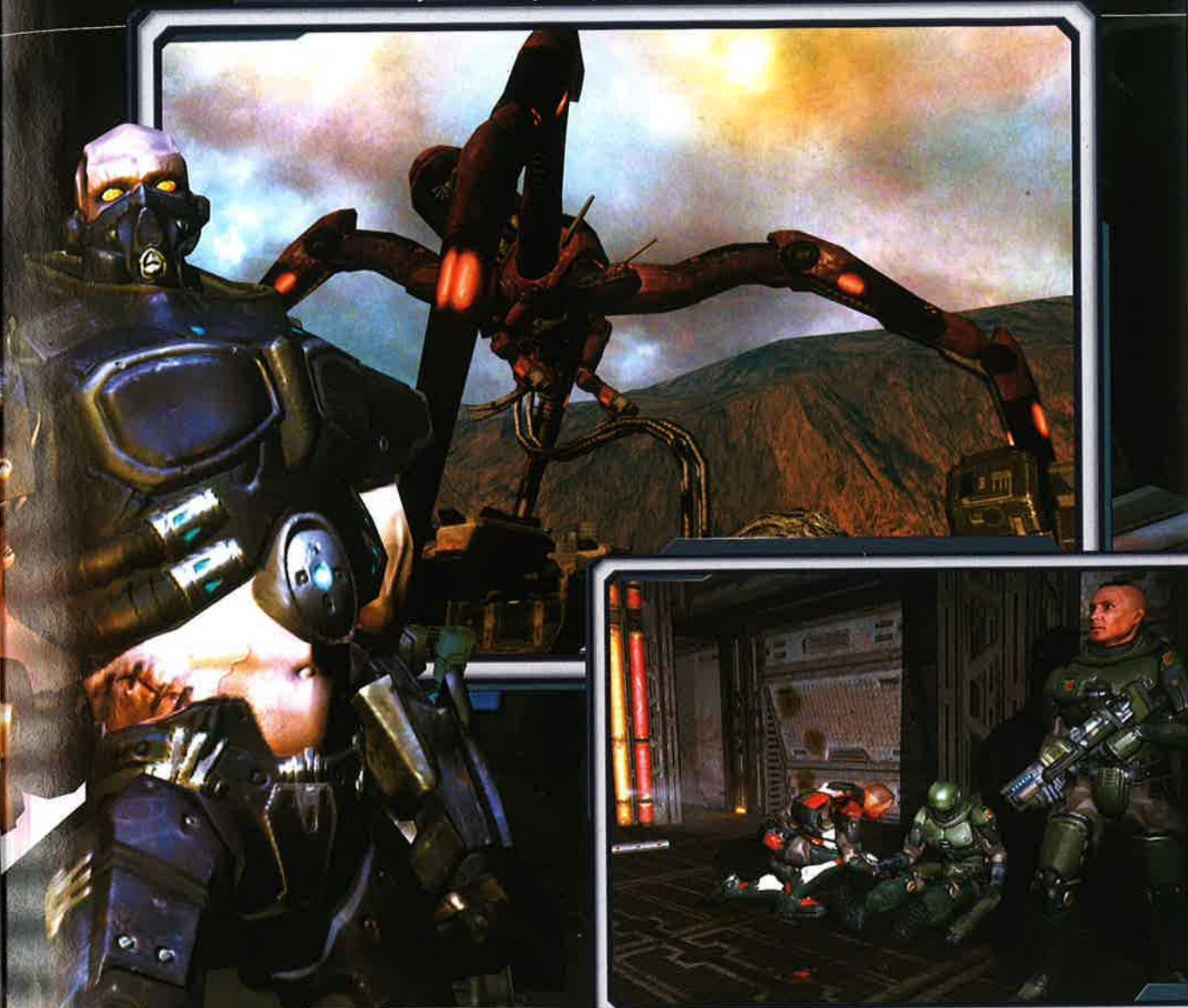
oraz dwóch nogach, w konfrontacji z którymi nawet Stroggowie zbyt wielkich szans na uniknięcie losu sprasowanej mięsnej konserwy nie mają. Tak to przynajmniej wygląda, gdy eksterminujemy pałających się między nogami Stroggów normalnej wielkości bądź też wejdziemy walką do budynków, jak to w jednej z misji mieliśmy się okazję na własne oczy przekonać. Ale żeby zbyt prosto nie było, poza wersjami normalnymi przyjdzie się nam również zmierzyć z wielkimi Stroggami na sterydach

O hover tanku wiadomo natomiast o wiele mniej. W zasadzie tylko tyle, że w oparciu o jego „zdolności” przygotowano nie tyle epizody co parę dużych poziomów. I... to w zasadzie, jeśli chodzi o informacje o tym pojeździe, wszystko. Jest jednak jeszcze coś – pełniący rolę centrum dowodzenia okręt desantowy. Walczyć nim nie będziemy, ale za to warto w tym miejscu wspomnieć, że podobnie jak w Doomie, w zasadzie cały czas gry spędzimy „w postaci” naszego bohatera. Po centrum dowodzenia też więc trochę pochodzimy,

choćby po to, by zabrać ekwipunek i poznać cele kolejnej misji naszego oddziału.

Multi

Godzina spędzona na multi to – z jednej strony – dużo (jeśli liczyć fragi), a z drugiej strony – mało, bo za wiele trybów gry się w tym czasie nie pozna... Nadmiar trybów nie był jednak problemem, bo pokazano ledwie dwa z nich: deathmatch oraz CTF, ale to w zupełności wystarczyło, by móc potwierdzić wielkie podobieństwo do QIII. Szybkość, reakcja na sterowanie, ba, nawet wygląd map tak bardzo przypominały pierwowzór, że na dobrą sprawę można by pomyśleć, że jest to jakiś dobrze zrobiony map-pack. Oczywiście, gdyby bezpo-



średnio porównywać te gry do siebie, od razu rzucą się w oczy nowy engine i ulepszona grafika – aczkolwiek pokazane nam mapy w multi są mniej szczegółowe niż w singlu i w przeciwieństwie do singla, wygląd multi wcale od razu Doom III na myśl nie przywołuje.

Ważniejsze jest jednak co innego. W końcu multi ma być jednym z dwóch głównych składników gry, ale od czasu ostatniego Doom udało się na tyle poprawić kod sieciowy, że już teraz w LAN-ie spokojnie zmagano się ze sobą dwunastu graczy. Tak na wszelki wypadek przypomnę, że w Doom III multi – bez poprawek – dwunastu graczy musiano by podzielić na trzy grupy, bo maksimum to w nim czterech graczy. W wersji finalnej liczba ta zostanie zresztą najpewniej podniesiona do szesnastu, ale zostanie to oficjalnie potwierdzone później, po dokładnych testach (i ewentualnych dalszych ulepszeniach).

Engine i wymagania

A skoro już przy engine'ie jesteśmy... W singlu zarówno szczegółowość, jak i wymagania stoją na bardzo podobnym poziomie, co w Doom III, choć oczywiście jakiś tam

mały postęp (tak w jakości grafiki, jak i w wymaganiach) oczywiście będzie. Ważniejsze jest jednak co innego. W DIII mieliśmy do czynienia z małymi, zamkniętymi pomieszczeniami, w Quake'u 4 pokazana zostanie natomiast pełna moc leżącej u podstaw technologii, dzięki czemu będziemy tępiłi Stroggów zarówno w małych, ciemnych pomieszczeniach, jak i na otwartych przestrzeniach, z wykorzystaniem przeróżnej maści pojazdów. Zawiedzeni mogą być więc tylko miłośnicy zieleni i Far Cry'a, bo niestety na rodzimej planecie Stroggów spotyka się ją jedynie w pojemnikach przechowujących przeróżnej maści substancje, wstrzykiwane ichnim wojownikom w trakcie walki.

Rokowania na przyszłość?

Jako że premiera przewidziana jest na czwarty kwartał tego roku (choć w bezpośredniej rozmowie jeden z szefów id wołał używać innego określenia na termin premiery – 'when it's done', czyli kiedy go skończymy...), wiele może się jeszcze zmienić. Tym niemniej już w chwili obecnej Quake 4 prezentuje się bardzo dobrze, choć nie da się niestety ukryć, że jego pozycję osłabia choćby Call of Duty 2, w którym

walka grupowa wygląda (i brzmi) mimo wszystko lepiej, choć jeśli chodzi o resztę, tytułów tych nie ma co ze sobą porównywać.

Inna sprawa to decyzja o osobnym wydaniu nowego ET – gry opartej przecież na tym samym engine'ie, w tym samym świecie, a w dodatku nawet mającej się w podobnym czasie ukazać. Fakt, że multi będzie w niej nastawiony na grę drużynową, natomiast Q4 to „tylko” rozszerzenie QIII, ale... konkurencja jest przecież coraz lepsza i takie osłabianie siły uderzeniowej niekoniecznie musi wyjść twórcom na zdrowie. Tym bardziej że ET to przecież nowy świat, a w momencie premiery na rynku rządzić będzie kolejne wcielenie Battlefielda i Americas Army...

No ale pożyjemy, zobaczymy – w końcu id to weterani z kupą hitów na koncie, więc i ta premiera trochę na rynku zamiesza. Oby tylko było to zamieszanie bardziej pozytywne niż w przypadku ostatniego Doom, ale za to odpowiedzialny jest w końcu Raven... I obiecuje przynajmniej 20 godzin bardzo dobrej zabawy, a na tym znają się w końcu jak mało kto!

20 godzin bardzo dobrej zabawy!

Oszczędności na służbie zdrowia posunięto za daleko...

➔ Nie chciałeś być honorowym krwiodawcą!



12 wrażeń z singla

Wrażenie pierwsze: witajcie na wojnie! Świszczące kule, wybuchy, trupy, walczące gdzieś w tle wielkie maszyny i nasz bohater powoli odzyskujący przytomność po niezbyt miłym lądowaniu. I nagle śmierć kumpla, który próbował zagrazić nas do walki.

Wrażenie drugie: coooo? Mam tylko pistolet? Jestem za młody, by ginąć :)

Trzecie: ...a jednak ktoś jeszcze przeżył! Tu medyk opatrzy rannego, tam ktoś próbuje się przez laptopa połączyć z dowództwem i wysyła nas do wnętrza pobliskiej budowli. Wprowadź solo, ale za to mamy dołączyć do marines już się w środku znajdujących. Czemu tylko nikt nie chciał mi oddać lepszego guma?

Wrażenie czwarte: coś tu ciemno... i krwi pełno... a ja nadal mam tylko pistolet. W dodatku ten wystrój i plany krwi coś mi przypominają. Żeby nie było, wcale nie jest to Quake II, a Doom III – już na pierwszy rzut oka widać, że Q4 wykorzystuje ten sam engine. Po kilku następnych rzutach oczami podobieństwa nie wydają się już jednak duże, choć trzeba przyznać, że sporo z klimatu jednak pozostało. Te wszystkie jęki, dziwne dźwięki, sztuczki z wyskakiwaniem

ze ścian i ciemności... trzeba przyznać, że mimo wszystko mamy tu do czynienia z rasową strzelanką i prymitywnych sztuczek z brakiem latarek już się tu nie stosuje. Raz, że nawet w ciemnych pomieszczeniach dość dużo widać. Dwa, że bardzo szybko znajdujemy karabin z przyłączoną lataką.

Fakt, że marine oddał nam go dopiero po perswazji ze strony Strogga, ale co tam.

Wrażenie piąte: tu naprawdę są inni marines i to żywi! Fakt, że niektórzy z nich życiem cieszą się bardzo krótko, bo ze Stroggami nie ma żartów, ale z innymi spędzimy znacznie więcej czasu. I wcale nie robią oni za kule u nogi, bo kulami to oni rażą wroga. Skutecznie.

Szóste: wiem, że się powtarzam, ale iluzja uczestniczenia w wielkiej bitwie została oddana naprawdę dobrze. Kupa odpowiednio realistycznych odgłosów, latające kule, krzyki – mimo że jest się wewnątrz budynku, także tutaj walczą się bez pardonu. A w zasadzie przede wszystkim tutaj, bo te wszystkie teoretycznie zamknięte drzwi w każdej chwili mogą się przecież otworzyć!

Siódme: giwery. Najważniejsze jest w nich to, że zarówno wyglądem, jak i odgłosami budzą respekt należyne narzędziom pracy. Widać i słychać, że są to narzędzia do zabijania, a nie robienia pedicure. Chyba że czołgom. W dodatku napotykanie wrogów, nawet jeśli potraktuje się ich z teoretycznie najsłabszego pistoletu, padają jak na potraktowanych śmiertelnością zabawkami przystało.

Ósme: żadnych pułapek z pojawiającymi się znikąd wrogami w Q4 nie ma. Jeśli już, wychodzą ze ściany albo zza drzwi, ale na obie te okoliczności można się lepiej lub gorzej przygotować. Choć i tak niektóre potrafią być całkowitym zaskoczeniem.

Dziewiąte: wydają nam rozkazy, a w dodatku musimy się wrócić po medyka, by ten podłączył technika, który będzie nam w stanie otworzyć drzwi. Cóż, to akurat podobalo się trochę mniej, bo trzeba się było ponownie przejść tymi samymi korytarzami – ale na szczęście nie trwało długo. No i można odsapnąć.

Dziesiąte: wreszcie ktoś z mojego oddziału! I to ten luzak snajper, co to zabija wroga niemal bez mierzenia! Cóż, nie da się ukryć, że wielu żołnierzy, jakich dane nam będzie spotkać, obdarzono interesującymi skryptami (dobra, niech będzie, że skryptoosobowościami), przez co całość wydaje się znacznie bardziej klimatyczna.

Jedenaste: ja nie chcę być Stroggiem! Kurczę, tę sekwencję musiał robić jakiś urodzony masochista, bo nikt normalny nie przejdzie (na łóżku „chirurgicznym”) obok swoich obcinanych nóg obojętnie! Zwłaszcza że odgłosy tej operacji towarzyszące są aż nadto „soczyste”, a widok wielkiej piły tarczowej czy nie mniejszej igły budzi bardzo nieprzyjemne odczucia. Ci twórcy są chorzy!

Dwunaste: ...to już koniec? Cóż, nie było tego za wiele, ale z drugiej strony, większość graczy nie miała możliwości, by pograć w nowego Quake'a choćby jedną minutę... A ja narzekam na całą godzinę. **[GDA]**

Ciuchy i fryzurę
też będzie można
zmienić!

THAW
TEMAT NUMERU



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Nowy Tony Hawk to nie tylko nowa nazwa – najważniejsza jest zmiana podejścia do rozgrywki. Poprzednie gry z roku na rok były wprawdzie coraz większe i dawały coraz to inne możliwości, ale były to zmiany ewolucyjne. Pora na rewolucję – w San Andreas...

Choć akcja gry osadzona została w kolebce całego skaterskiego ruchu – Los Angeles – nawiązanie do GTA jest jak najbardziej na miejscu, bo właśnie w tym kierunku THAW poszedł. Zaczniemy jednak od początku, czyli przybycia do Hollywood, do którego wybrana przez nas postać (jedna z pięciu dostępnych na starcie) trafia po ucieczce z domu. Chwilę po opuszczeniu autobusu kradną nam wprawdzie bagaże, ale za to wzbudzamy zainteresowanie Mindy mającej ambicję stworzenia skate'owskiego zina American Wasteland. Staje się ona naszą mentorką i wprowadza w realia miasta. Zanim jednak ruszymy na jego podbój, czeka nas wizyta w sklepie z ubraniami – w obciachowych rzeczach łąć nie wypada...

Możliwość zmiany ubrania (a także fryzury, tatuażu czy tuningowania deski) to nie koniec podobieństw do serii GTA. Siegają one aż engine'u gry, który przerobiono tak, by wszystkie dane doczytywały się w tle. Niezależnie od tego, dokąd i jak pojedziemy, ani razu nie pojawi się ekran ładowania, choć nie znaczy to, że już na początku całe miasto stanie przed nami otworem.

Los Angeles nie ma wprawdzie mostów, które można by zamknąć ze względu na pogodę, ale za to są na przykład tunele i robotnicy budowlani, których pozbędziemy się dopiero, gdy... Cóż, nie jest to może zbyt dobre z edukacyjnego punktu widzenia, ale jak miłośnicy okazji zobaczyć na

pokazuje, jedną z lokacji odblokowuje się po rozważeniu samochodu policyjnego. Jak najbardziej celowo, dzięki czemu pewien miły pan w garniturze odzyskuje dostęp do bagażnika swojego wozu i może się nam odwdziżyć, wyjmując z niego... granatnik, a następnie w mocno wybuchowy sposób przepędza nim robotników.

Miedzy dzielnicami będzie także można jeździć autobusami i niby będą one szybsze niż deska, przynajmniej w niedoświadczonych... nogach.

Skatepark i kasa

Kolejna nowość to skatepark. Dość szybko odkrywamy miejsce idealnie się na takie cudo nadające, tyle że trzeba je najpierw odpowiednio przebudować. A to zburzyć niepotrzebną wieżę (wykonując odpowiednie tricki), a to coś dodać (wykonując misje na mieście). Ogólnie – mimo że ulepszanie bazy wypadkowej ma być opcjonalne – wygląda na to, że będzie również wciągające, co główny wątek gry, czyli pięcie się na pozycję najlepszego skate'a w mieście.

Poza działaniami „altruistycznymi” od czasu do czasu będziemy się także musieli postarać o gotówkę. Ubrania, fryzjer, tatuaże czy zmiany deski swoje kosztują, ale na szczęście poza normalnymi misjami kasę będzie można także zdobyć zaczepiając przechodniów. I to wcale nie po to, by wyrwać im portfel – sami coś nam dadzą, o ile przekonamy ich do tego odpowiednio ciekawymi sztuczkami.

Nowe tryby i... BMX!

Nowy Tony bez nowych trików nie miałby prawa bytu, a zmiany są równie rewolucyjne, co w silniku. I nie chodzi tylko o sztuczki z deską, ale także o sztuczki bez niej (jak bieganie po ścianie, dzięki czemu łatwiej dostać się na duże wysokości) oraz sztuczki z BMX-em (z równie rewolucyjnym sterowaniem za pomocą dwóch analogów). W dodatku gdy już to cudo znajdziemy, będziemy mogli łączyć ze sobą sztuczki na desce, na nogach i na BMX-ie w jedno kosmicznie wielkie combo!

Jak to demonstrował jeden z konsultantów (prywatnie mistrz poprzednich edycji TH), możliwe będą combosy trwające po parę minut! Nieźle zapowiadają się też pozostałe tryby, z Classikiem na czele. Mają się w nim znaleźć najlepsze mapy z poprzednich części, na których będziemy mogli do woli hulać w nowym stylu – i to razem z kumplem, bo multi też będzie.

Kiedy, kiedy?

W okolicach świąt, a przynajmniej na ten czas zapowiedziane zostały wersje konsolowe. I tylko one, bo oficjalnego potwierdzenia wersji PC-towej na razie brak. Z drugiej strony jej istnienia nie dementowano, niemal pewne jest więc, że i ona w planach istnieje. Póki co tyle, niestety, musi nam wystarczyć... [GDA]



Nierealistyczne?
A od kiedy realizm
ma tu być najważniejszy!

DATA PREMIERY: KONIEC 2005
PRODUCENT: NEVERSOFT
DISTRIBUTOR: ACTIVISION
INTERNET: WWW.NEVERSOFT.COM



Znudziła ci się deska? To dawaj na BMX-a!

CALL OF DUTY 2

O nowym CoD już pisaliśmy, ale były to informacje zebrane „na sucho”. Tuż przed E3 Activision pokazało zaś jedną misję na żywo. I to w całości, choć z przykrością przyznajemy, że zarówno myszka, jak i klawiatura znajdowały się pod kontrolą jednego z twórców.

Jedynie do nieba, jedynym wyjściem pozostał więc manewr oskrzydlający, którego wykonanie spadło na barki gracza wspomaganego przez paru naszych. Skrypt w tym przypadku za dużo do roboty jednak nie miał (symulował jedynie wymianę ognia między obiema stronami), a wykonujący oskrzydlenie gracz zachował niemal pełną swobodę. Musiał jedynie tych wrogów załatwić, przyznając jednak, że to wymaganie niezbyt restrykcyjne.

DATA PREMIERY: JESIEN 2005
PRODUCENT: INFINITY WARD
DYSTRYBUTOR: ACTIVISION
INTERNET: WWW.CALLOFDUTY.COM



■ Misje zaczynają się iść filmowo!

Zarówno pierwszy PC-towy tytuł tej serii, jak i dodatek zyskały sobie sławę gier – z jednej strony – bardzo widowiskowych, a z drugiej – strasznie oskryptowanych. Niby wrogowie i nasi jakąś tam inteligencję mieli, ale jeśli tylko zbytnio zboczyło się ze ścieżki obmyślonej przez twórców, zaczynały się kłopoty. A to nie otworzyły się drzwi, a to reszta naszych nie miała pomysłu, co dalej...

Skrypty kontra AI

W dwóch skryptach też wprowadzić będą, ale gracz ma mieć znacznie większą swobodę. Jakim cudem? Na każdej mapie i każdej misji wyodrębniono miejsca, w które gracz trafić musi (maksymalnie osiem), a następnie przygotowano dla nich możliwie najbardziej widowiskowe skrypty. W pokazywanej misji były to na przykład zamknięte drzwi, za którymi Niemcy ukryli karabin maszynowy. Drzwi te próbował siłowo otworzyć jeden z naszych, ale po paru kopniakach równie siłowo odpowiedział na to obsługa kaemiu. Nie powiem, wyglądało brutalnie (te latające drzazgi, smugi i krew), ale trudno nie przyznać, że efektu nie powstydzilaby się i wysokobudżetowa produkcja z Hollywood.

Innym opartym na skryptach wydarzeniem była zablokowana przez niemiecką barykadę ulica. Na granaty było za daleko, szturm prowadziłby

Ręka konsultantów

Duże zmiany zaszyły zresztą także w samym AI, a to za sprawą zatrudnionych przy produkcji konsultantów wojskowych, których doświadczenie miało zagwarantować jak największy realizm walki. I powiem jedno – tak realistycznie przedstawionej walki jeszcze w grach nie było! Wielką w tym zasługą wymuszonej przez konsultantów zmiany mentalności żołnierzy, którzy po pierwszym strzale zaczynają nawijać jak opętani. Trudno to opisać, ale gdy się to zobaczy, a przede wszystkim usłyszy na żywo, iluzja uczestniczenia w prawdziwych zmaganiach jest po prostu niesamowita!

Nawijają bowiem non stop, a w dodatku nawijają jak najbardziej sensownie. O tym, że na drugim piętrze budynku po prawej widać dwóch Niemców, że ktoś chowa się w samochodzie, po prostu o wszystkim, co się wokół nich ważnego dzieje, łącznie z informacjami o granatach. Ze staje się to czasami chaotyczne? Taka jest w końcu wojna. Twórcy chwalą się, że przygotowano ponad dwadzieścia tysięcy wersów dialogu, chaos wynika więc jedynie z nadmiaru informacji, a nie z tego, że są one bez sensu. Tak na marginesie warto wspomnieć, że gadać będą również nasi wrogowie, więc jeśli ktoś tylko niemiecki zna, będzie o granatach czy zastawionych pułapkach wiedział z pierwszej ręki.



■ Kampania w Rosji też będzie!



■ To wcale nie są arty!



Żołnierze zachowują się jak należy.

TEMAT NUMERU
CALL OF DUTY 2

Wracając zaś do wrażeń. Równie duże robił sposób, w jaki to wszystko prezentowało się na ekranie. Po prostu cud, miód i orzeszki. Jeśli myśleliśmy, że już jedynka była pod tym względem super (a pierwszego wybuchu, jeszcze z demka – i spowodowanego nim ogłuszenia – zapomnieć nie sposób), na dwójkę przygotujcie sobie śliniaczek. Będzie niezbędny!

Grafika, że...

Aż trudno było uwierzyć, iż jest to tylko gra, a nie prawdziwe zmagania. W prezentowanej misji (zdobycie portu El Dabo i ucieszenie znajdujących się tam dział tak, by nasze okręty mogły zatopić stojące na redzie transportowce) widać było wszystko, co w pustynnej części Afryki być powinno, z wszechobecnym pyłem włącznie. A modele budynków i żołnierzy, tekstury, animacje (łącznie z takimi szczegółikami jak ostrożne wyglądanie za róg przed ruszeniem dalej) czy efekty specjalne (z wszechobecnym pyłem czy dymem z granatów na czele)... po prostu – pierwsza klasa! Jedyne, czego brakowało, to możliwość zmieniania tego wszystkiego w grzy. Znaczący się, by oddać sprawiedliwość, parę budynków zniszczeniu w trakcie misji uległo, ale były to wszystko wydarzenia oparte o skrypty.

Poza niesamowitym wyglądem warto napisać o jeszcze jednym, istotnym ulepszeniu z wyglądem związanym. Otóż, w dwójkę granaty używane są na porządku dziennym, ale w czasie testów oka-

zało się, że ani zwiększenie głośności, z jaką odbijają się od podłoża, ani sprawienie, że kumple drą się jak oszaleci, gdy takie cudo koło nas wyładowuje, śmiertelności beta testerów w znaczący sposób to nie obniżyło. Dlatego też na ekranie pojawia się w takim przypadku dodatkowy wskaźnik informujący zarówno o tym, że granat jest, jak i gdzie jest. Mało to może realistyczne, ale w praktyce po paru granatach przestało się traktować wskaźnik jako coś nienormalnego, psującego iluzję. A szansę przeżycia faktycznie zwiększało.



Aż trudno uwierzyć, że jest to tylko gra, a nie prawdziwe zmagania!

Najlepszy FPS z WWII?

Na podstawie tego, co widzieliśmy – a obserwowaliśmy przecież jedną z misji, która znajdzie się w finalnej wersji – można być tego pewnym. Niesamowity wygląd, wszystkie te odgłosy, zachowanie się postaci kierowanych przez komputer – wszystko to składało się na coś po prostu niesamowitego. I jeszcze kwestia punktów życia, których rolę odgrywa tętno. Jeśli zrobi się zbyt gorąco (bo w nas się żelają), szybko rośnie i musimy w spokojnym miejscu odsapnąć, bo skończy

się to tragicznie. Pomysł wprost genialny! Dość powiedzieć, że gorsze wrażenie zrobił nawet Quake 4! Jeśli więc FPS-y ogólnie, a osadzone w realiach drugiej wojny światowej w szczególności, nie są wam obce, na ten jeden powinniście zwrócić szczególną uwagę!

PS Brak choćby jednego zdania o multi wynika z bardzo prostego faktu: po prostu twórcy poza potwierdzeniem, że będzie, nic więcej powiedzieć nie chcieli... [CDA]



COME PLAY

WIĘCEJ GIER, WIĘCEJ SPRZĘTU, WIĘCEJ AKCJI

Kolejna edycja Europejskich Targów Gier Multimedialnych GC 2005! Włącz się do gry i sprawdź sam najnowsze rozwiązania multimedialne, gry oraz sprzęt. 4 dni mocnych wrażeń! Pokazy, akcje specjalne, testy gier!
Więcej informacji i przedsprzedaż biletów: Przedstawicielstwo Targów Lipskich w Polsce, tel: 022 531 06 52,
e-mail: leipzigermesse@ihk.pl – www.targilipskie.pl



LEIPZIGER MESSE

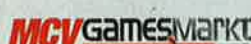
Trade fairs made to measure!



18-21.08.05

WWW.GC-GERMANY.COM

Patronat medialny:



► PRODUCENT: TECHLAND

► WWW.SPECFORCETHEGAME.COM

► DATA PREMIERY: CZERWIEC/LIPIEC

BALKY | Z ARCHIWUM T(TECHLANDU)

W poprzednim numerze mieliście okazję przeczytać co nieco o tym tytule ze stajni Techlandu, teraz czas na bliższy z nim kontakt. Agentom CDA udało się dotrzeć do specjalnej wersji gry, a wrażenia po zapoznaniu się ze SpecForce'em zostały spisane poniżej.

Akcja rozgrywa się w świecie, do którego po raz pierwszy zawitaliśmy podczas przygody z Chrome'em – jest więc przyszłość, megakorporacje, a ludzkość zdążyła skolonizować odległe planety. Estrella – planeta, na której przyjdzie operować graczowi podczas misji, jest w gruncie rzeczy górzystą dżunglą. Roślinność jest tutaj naprawdę bujna, tereny są gęsto porośnięte, a wśród wysokiej trawy i drzew czają się lokalne zwierzęta (można się pokusić o zorganizowanie małego safari), korporacyjni najemnicy i... no, nie będę zdradzał za wiele.

Głównymi bohaterami SpecForce'a są Logan i Pointer, agenci tytułowych oddziałów do zadań specjalnych, wspiera ich także pułkownik Northwood kierujący całą akcją.

Startujemy...

W wersji, jaką testowałem, dostępne były cztery misje, z czego jedna była misją treningową, podczas której zapoznałem się z systemami wspomagającymi skafandra bojowego. Owo wprowadzenie stanowi część scenariusza i w bardzo krótkim czasie pozwala się przekonać, w jakich sytuacjach należy korzystać z dobrodziejstw technologii

SpecForce. Kurs treningowy jest ułożony logicznie, składa się z kilku etapów, a zaraz po nim zostajemy otransportowani na miejsce akcji.

Zadania, jakie przyszło mi wykonać, można zaliczyć do standardowych dla tego gatunku gier. Nie oznacza to wcale, że były nudne czy korzystały z mocno oklepanych schematów. Już podczas pierwszej właściwej misji walczyłem ramieniem z Pointerem, którego pomoc okazała się nieoceniona. Wspomniany wcześniej pułkownik Northwood, stacjonujący na pokładzie orbitującego statku, przysyła nowe zadania, jak również informuje o zbliżających się zagrożeniach (nie wszystkich, rzecz jasna – podaje wskazówki w kluczowych momentach, jednak nie prowadzi agentów za rączki).

► Witamy w chromowanym świecie... eee... w świecie Chrome'a!

Wracając do Pointera – wyposażony w karabin snajperski stanowi doskonałe uzupełnienie tego dwuosobowego (nie licząc Northwooda) składu. Niestety nie miałem niemalże żadnego wpływu na jego zachowanie. Fakt ten jednak nie przeszkadza w normalnej grze, mimo to szkoda, że zachowanie krzemowego partnera jest do bólu oskryptowane.

Na ramię plecak!

Logan, prócz różnego rodzaju broni i skafandra bojowego (Power Armor, więcej o nim za chwilę), ma na wyposażeniu także plecak. Jest on dość pojemny, jednak nie jest to worek bez dna i

trzeba starannie dobierać przedmioty. Wprawdzie nie miałem zbyt wielkiego wyboru (trzy rodzaje broni, amunicja, health-packi, baterie do kombinezonu i granaty dymne – to nie RPG), mimo to częstokroć musiałem decydować, czy lepiej zabrać dodatkową broń, czy może na jej miejsce włożyć kilka rechargerów i healixów. Każdy z żołnierzy korporacji nosi przy sobie jakieś wyposażenie, dzięki czemu nie ma większych problemów ze zdobyciem dodatkowej amunicji, granatów czy health-packów. Czasami koniecznością okazuje się znalezienie karty otwierającej bramę bądź drzwi – wtedy dostajemy komunikat instruujący nas, by przeszukać ciała.

► Jak mówię, żebyś mi strzelił fotkę, nie myślałem, że użyjesz do tego shotguna...

► Z tego "czegoś" też będzie można postrzelać...



Posłużono się w tym przypadku ciekawym rozwiązaniem. Mianowicie włamania bądź zhakowania dokonać można za pomocą systemu wzorowanego na grze Memory, która polega na odnalezieniu dwóch identycznych elementów spośród określonej liczby wszystkich dostępnych. I tak, wybierając opcję Hack przed naszymi oczyma wyświetla się panel z pewną liczbą pól – trzeba odnaleźć pary (czasem trójki).

...do latających pojazdów.
A i polatać nimi też się da.



Po znalezieniu wszystkich kombinacji dostajemy dostęp do terminala. Rzecz jasna, na włamanie się mamy określoną liczbę ruchów.

Jazda na wstecznym

Prócz wspomnianych Walkerów, w grze dostępne będą także inne pojazdy. Już podczas treningu miałem możliwość przetestować jeden z nich. W hangarach widziałem śmigacze, udało mi się także przetestować wspomniane maszyny kroczące wyposażone w wyrzutnie rakiet. Kiedy chodziłem po terenach baz wojskowych, widziałem jeszcze inne pojazdy przypominające opancerzone transportery. Z otrzymanych informacji wynika również, że w pełnej wersji gry znajdą się pojazdy latające.

Patrz i słuchaj

Miejsce rozgrywki przykuwa wzrok i naprawdę nie ułatwia wypływywania wrogich żołnierzy. Duże wrażenie zrobiła na mnie konstrukcja ukryta gdzieś w dolinie – ogromna stacja radarowa założona wśród niemal tropikalnego krajobrazu. Animacje postaci są zrobione dobrze, jedynie twarze niektórych wydawały mi się... wyglądały, jak gdyby za model posłużył tu zombi.

Muzyka... muzyka jest naprawdę znakomita. Kilkakrotnie zdarzyło mi się nie zaliczyć misji, ponieważ najzwyczajniej w świecie zasłuchałem się, zupełnie ignorując akcję na ekranie lub fakt, że prowadzony przeze mnie bohater właśnie przyjął serię na klatę. Również odgłosy wykonane zostały dobrze, dłuższe ich słuchanie nie stanowi problemu.

W grupie rażniej

W udostępnionej wersji miałem możliwość przetestowania dwóch map multiplayer. Pierwsza rzecz, jaką zauważyłem, to ich wielkość – mapa medium przeznaczona dla 12 graczy jest naprawdę sporych rozmiarów. Przed

Nim jednak dostaniemy możliwość pogrzebania w kieszeniach ludzi LoreGenu, trzeba ich ustrzelić. Nie jest to zadanie łatwe, gdyż kolesie mają denerwującą tendencję do całkiem sprytnego krycia się między skrzyniami, pojazdami i murkami. Wyglądają zza winkla, oddają serie (dość często trafiają) i chowają się. Jak się do nich podejdzie i wpakuje odpowiednią ilość ołowiu między szpary w kombinezonie, padają jak muchy, z daleka najbardziej skuteczne wydają się headshoty, choć przyznam szczerze, odniosłem wrażenie, że kule potrafiły magicznie ich omijać.

Red Bull doda ci skrzydeł...

Słów parę odnośnie systemów wspomagających, w które wyposażony jest skafander bojowy Logana. Zacznę od systemu naprowadzającego S.M.A.R.T Recon System. Jego zadaniem jest wychwytywanie celów, nawet na całkiem sporej odległości (zależnie od aktualnie używanej broni). Jak to działa w praktyce? Otóż, na ekranie pojawia się mały okrąg, który automatycznie centruje się na wrogu żołnierzu. Oczywiście trzeba jeszcze ręcznie przycelować, nic nie dzieje się samoczynnie – w końcu chodzi o system wspomagający, a nie odwalający robotę za gracza.

Kolejnym systemem jest Motive Support. Według opisu, jest to system poprawiający wydajność motoryczną i siłę, co w praktyce pozwala na szybsze poruszanie się. Dzięki niemu możliwe staje się dotarcie do określonego miejsca przed upływem określonego czasu.

Następnym systemem jest Neutral Booster. Po włączeniu tego systemu wszystko wokół jakby zwalnia, porusza się znacznie wolniej. Prócz nas, rzecz jasna.

Power Shields to jeszcze jeden z systemów wspomagających. Jak łatwo się domyślić, stanowi on coś w rodzaju tarczy siłowej. Gwoli ścisłości, nie jest to system chroniący nas zupełnie przed jakimikolwiek obrażeniami – pozwala on jedynie dłużej przetrwać ostrzał. Ostatnim systemem na wyposażeniu Logana jest Camouflage Layer, po włączeniu którego użytkownik staje się niemal niewidoczny. Do wroga można podejść na bliską odległość, bez większych obaw o zdrowie czy życie.

Z systemów wspomagających należy korzystać rozsądnie – akumulator kombinezonu nie pozwala na długotrwałą zabawę nimi. Co więcej, włączenie dwóch systemów odpowiednio bardziej zużywa moc baterii – przy włączonych wszystkich dodatkach ich działanie kończy się po kilkunastu sekundach. Na szczęście niektórzy z najemników noszą przy sobie przenośne akumulatory, dzięki którym można doładować baterie kombinezonu.

Włamanie na śniadanie

Dość często w trakcie zadań trzeba będzie włamać się do terminalu, by wykraść z niego dane lub otworzyć bramę do kolejnej lokacji.

Już teraz można się pokusić o stwierdzenie, że SpecForce spodoba się fanom strzelanek.

rozpoczęciem rozgrywki dowiadujemy się, czy na nałożono na nią ograniczenia w dostępności broni bądź pojazdów. Określone jest także zadanie dla każdej z drużyn. Jednak o tym, jak ostatecznie będzie wyglądać tryb multiplayer, przekonamy się w wersji finalnej.

Debriefing

Jak na betę ukończoną w 85%, trzeba przyznać, że gra nie sprawiła żadnych problemów, nie uświadczylem też dotkliwych bugów podczas grania. Z wystawieniem oceny trzeba poczekać do momentu zapoznania się z pełną wersją, jednak już teraz można się pokusić o stwierdzenie, że SpecForce spodoba się fanom strzelanek. Do czasu wydania pełnej wersji zostało już naprawdę niewiele, według planów gra powinna się ukazać na przełomie czerwca i lipca. [GDA]

Arcade - 2 On-line - 1 Samochodówki - 4
cRPG - 1 Polonizacja - 1 TPP/akcja - 5
FPS - 3 RTS - 2

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 19 GIER



Ech, gier sporo, choć na temat ich poziomu wolałbym się nie wypowiadać. Jak ktoś ciekawy, niech sobie obliczy, jaka jest średnia ocen w tym CDA... Jedyna nadzieja, że już po E3, więc za miesiąc, powinno być dużo lepiej.

GAMEWALKER

Aha. Jako że w czasie gdy my się zmagamy z deadline'em, Hut pojechał sobie na wybieczkę do USA (Los Angeles, targi E3), za karę postanowiliśmy nie dać mu Gamewalkera do dopisania się. A co!

Billy Blade and the Temple of Time

Gatunek: platformówka
Podobne do: nie wiesz, jak wygląda platformówka?
Wymagania: 700 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, grafika 16 MB
Ocena: 3
Autor recenzji: CormaC
Internet: www.billyblade.com
Testowane na: Athlon Barton 3500+, 1 GB DDR, GF6800GT (dlugo czytywała etapy i co jakiś czas szarpała. Oba zgryzły nie mają uzasadnienia w jakości gry)
Demo: na szczęście nie ma
Strona w CDA: 083

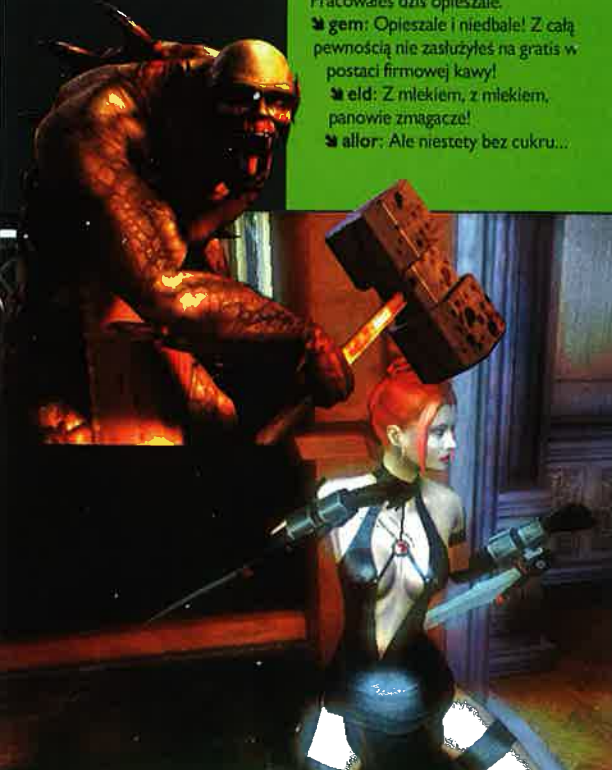


- ✎ **Od autora:** Wielkie rozczarowanie. Poczekajmy może jednak na jakieś platformówkowe konwersje z konsol. Billy Blade, gra rdzennie peęetowa, jest podręcznikowym przykładem przeciętności. Kiepski design etapów, pustka na planszach, nieciekawa walka, słaby engine graficzny, nuda i monotonia. Do tego u mnie gra pod koniec wywalała się uniemożliwiając ukończenie. Słabizna. Lepiej odgrzać coś z klasyki gatunku.
- ✎ **Qn'ik:** Ja bym z oceny najchętniej wyciągnął pierwiastek.
- ✎ **Smuggler:** Kolejna kaszanka w murze... (fani Pink Floyd zrozumieją, reszta sama sobie winna.)
- ✎ **Mac Abra:** A Hut miał niemal łzy w oczach, jak dawałem tę grę CormaCowi, bo mu bardzo zależało na „tej doskonałej platformówce”. Tak ją przecież anonosowano...
- ✎ **gem:** Nie wiem. Nie widziałem. Zmagałem się.
- ✎ **Czarny Iwan:** Wy tu sobie gadu, gadu, a robota leży.
- ✎ **eld:** Gadulec też leży... Ta nasza cudna sieć.
- ✎ **allor:** Poczekaj, a wstanie, jak nie dzisiaj, to jutro. Przecież do zmagania się wcale potrzebna nie jest.
- ✎ **gem:** Bożesz mój! Pisząc widziałem, że nie pieszsz!
- ✎ **Qn'ik:** Wy wszyscy jesteście popisani!

BloodRayne 2

Gatunek: TPP
Podobne do: BloodRayne
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, 1 GHz, 256 MB RAM
Ocena: 7+
Autor recenzji: eld
Internet: www.bloodrayne.com
Testowane na: 2.8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 MB RAM (czasem ciut przycięło)
Demo: 01/2005 DVD
Strona w CDA: 068

- ✎ **Od autora:** Cóż, „rejnomania” nie wyszła na dobre tej grze. Pewnie gadyżety z sexi półwampirzycą sprzedają się jak ciepłe bułeczki (hmmm?), ale gra jest zwyczajnie przeciętna.
- ✎ **Mac Abra:** To już nie ta magia...
- ✎ **Smuggler:** Ale ciągle to samo ciąło w ciuchach z filmu sadomaso.
- ✎ **Qn'ik:** Krwi, krwi, krwi! Krzyczą pan Zagłoba...
- ✎ **Czarny Iwan:** Ty też jesteś u pani. Pracowałaś dziś opieszale.
- ✎ **gem:** Opieszale i niedbale! Z całą pewnością nie zasłużyłeś na gratis w postaci firmowej kawy!
- ✎ **eld:** Z mlekiem, z mlekiem, panowie zmagacze!
- ✎ **allor:** Ale niestety bez cukru...



Close Combat: Ftf

Gatunek: taktyczny FPS
Podobne do: Full Spectrum Warrior, Brothers in Arms
Wymagania: 1.3 GHz, 256 MB RAM, Win ME/XP/00, karta grafiki 32 MB z T&L
Ocena: 7
Autor recenzji: Mac Abra
Internet: www.firsttofight.com
Testowane na: A 1800, 512 MB RAM, GF4, Win XP (po wyłączeniu cieni i ustaleniu w miarę przyzwoitego poziomu detali szło jak Kozacy po stopie w galopie)
Demo: nie ma. Może i dobrze?
Strona w CDA: 054



- ✎ **Od autora:** Płakać się chce. Gra nosząca kultową (dla mnie) nazwę okazała się wprawdzie niezłą, z paroma jasnymi elementami (Al naszych żołnierzy) – ale duuużo poniżej oczekiwań i do tego zawiera nieprzyjemne niespodzianki (Al wroga). I niestety owe negatywne elementy dominują. Szkoda.
- ✎ **Smuggler:** Tak to jest, jak się wyciąga z grobu znane gry albo się próbuje zrobić z ogiera krowę...
- ✎ **Qn'ik:** Siódemka być powinna... i jest.
- ✎ **Mac Abra:** Tak po cichu to z sentymentu dla tytułu Close Combat dołożyłem te pół punktu...
- ✎ **gem:** Ktoś już napisał recenzję? Ile zarobił? I czemu tak dużo? I czemu to nie byłem ja?
- ✎ **eld:** Nie ja, szkoda by mi było czasu na granie, skoro trzeba pisać, pisać, pisać... A tak na marginesie – czemu to się nie nazywa CC: WTF?
- ✎ **allor:** Tego to i najwięksi zmagacze nie wiedzą – no ale za to cały czas się zmagają.
- ✎ **Czarny Iwan:** Napisałbym tu coś, ale muszę pracować.
- ✎ **eld:** Nie ma pracowitszego niż nasz Delfin Czarny Iwan! Chwała mu!

w kuchni tylko sól została... i jak tu się zmagać?
✎ **Mac Abra:** Ja bym wam tam przypieprzył i soli na ogon nasypał za te opóźnienia z tekstami, panowie, o!

Combat Task Force 121

Gatunek: akcja/taktyczna

Podobne do: Desert Storm

Wymagania: Win 98SE/ME/2000/XP, 1 GHz, 256 MB RAM; grafika 32 MB

Testowano na: Pentium 4 2.80 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT (trząskalo jak drewniane szczapy w ogniu)

Ocena: 3

Autor recenzji: Czarny Iwan

Demo: niet

Internet: www.combat121.com

Strona: 066

✎ **Od autora:** Pierwszorzędna gra, by wyrwać sobie całe włosy z głowy, a jak ktoś potrafi, to i nogi z... mniejsza o to, z czego. Słabe, nudne, byle jakie. Poszukajcie sobie więcej synonimów.

✎ **Mac Abra:** Normalnie się nie chce komentować kolejnego bzdurzenia...

✎ **Smuggler:** Jakby za robienie kiepskich gier karano więzieniem... ech, marzenia... W każdym razie byłoby tam tłoczno jak cholera.

✎ **Czarny Iwan:** Mała przerwa w pracy - nie polecam tej gry!

✎ **gem:** (Zmaga się.)

✎ **eld:** ...niczym Delfin Czarny Iwan na Ojrowizji...

✎ **allor:** ...i z równie nieziemskimi wynikami...



Dungeon Lords

Gatunek: cRPG

Podobne do: pod pewnymi specyficznymi względami do Daggerfalla

Wymagania: 1GHz, 384 MB RAM, karta 64 MB, Win 98/ME/2000/XP

Ocena: 6+

Autor recenzji: Cormac

Internet: www.dungeonlords.com

Testowane na: Athlon Barton 3500+, 1 GB DDR, GF6800GT (ogólnie chodziło bezproblemowo, ale na chwilę przycinało, gdy miało nastąpić spotkanie losowe)

Demo: jest w Sieci, dość duże

Strona w CDA: 094

✎ **Od autora:** Nowa gra Bradleya (twórcy kilku gier z serii Wizardry i Might & Magic) jest wciągająca, acz strasznie niedorobiona. Pośpiech był taki, że twórcy nie usunęli nawet śladów po funkcjach i opcjach, które się w ostatecznym produkcie nie znalazły! Bugów jest sporo, AI dosyć nędzne, miasta wymarłe, a wnętrza przeraźliwie puste, jednak jest w tej grze coś, co wciąga. Stąd warto dać jej szansę, zwłaszcza po upatchowaniu.



✎ **Mac Abra:** Starsi gracze pamiętają zapewne grę Daggerfall zwaną złośliwie Buggerfallem, jako że kod zdawał się składać wyłącznie z błędów, a grać w nią mogli tylko prawdziwi masochiści. Cóż, Driv3r pokonał Daikatana w konkurencji „najbardziej schrzanioty hit”, może teraz DL zdetronizuje Daggerfalla w kategorii „najbardziej zabuwana gra”?

✎ **gem:** Nie masochiści, a zmagacze przez duże „Z”. Właśnie tacy jak my.

✎ **eld:** J Bosman Jan. Nie zapominać o Bosmanie Janie!

✎ **allor:** Grać w DL, gdy GW czeka? To ja już się wolę pozmaczać... z WoW!

Guild Wars

Gatunek: CORPG

Podobne do: Sacred, World of Warcraft

Wymagania: Win XP/2000/ME/98, 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna z 32 MB

Ocena: 8

Autor recenzji: Allor

Internet: www.guildwars.com

Testowane na: AMD 2800+, 1 GB RAM, 6600GT (działało całkiem przyjemnie nawet w 1600 x 1200)

Demo: nie ma

Strona w CDA: 098

✎ **Od autora:** Nie jest to może „MMORPG” w czystym tego słowa znaczeniu, w dodatku kilka rozwiązań potrafi nieźle załżeć za skórę, ale nadrabia to brakiem abo-

namentu, wielkością świata, możliwościami rozwoju postaci i bardzo rozbudowanym PvP, które w dodatku można sobie zupełnie odpuścić, a i tak zostanie nam koło 100 godzin rozwiązywania questów solo.



✎ **Smuggler:** Rzeczywiście wygląda bardzo ładnie. I ma nawet tryb single... ale i tak trzeba się w tym celu łączyć z Netem. Czyli coś - znów nie pogram.

✎ **Qn'ik:** Zawsze to jakaś odpowiedź na World of Warcraft. Może nie dorównuje produkcji Blizzarda, ale przynajmniej wystarczy zapłacić za grę raz.

✎ **Mac Abra:** Szlag może trafić. Teraz już grają i w WoW, i GW, a robota leży...

✎ **gem:** Robota pali się nam w rękach! Zmaganiom nie ma końca!

✎ **Czarny Iwan:** O mało nie przerwałem pisanie na 5 sekund dla tej gry! Jest niebezpieczna, powinni zabronić jej pokazywania w miejscu pracy!

✎ **eld:** A mnie się udało uniknąć przerwy w taśmowym dostarczaniu tekstu. Po prostu nienawidzę mangi, a GW śmierdzi mangą na kilometr. Poza tym WoW bije GW zdecydowanie...

✎ **allor:** Zdecydowanie jak zdecydowanie - w redakcji nie zmagają się teraz tylko 2 osoby: ty na WoW i Czarny Iwan na GW, więc jak dla mnie, to wygląda na remis... Ze wskazaniem na WoW, ale jednak.

✎ **eld:** Mówisz tak, bo regularnie piorę cię w WoW i postanowiłeś zmienić grę. Chicken!

✎ **allor:** A ty krowa. Muuuuu!



WYTYPUJ

NAJBARDZIEJ JAZZY/TRENDY REDAKTOR

Mac Abra: Hut Sędzimir chyba.

Smuggler: Zgadza się. No i jeszcze Gem, bo wzorem księcia Karola krąży wokół pewnej Camilli/Kamili.

Qn'ik: Eld i jego fryzurka.

Hut: Z przykrością muszę stwierdzić, że ostatnia fryzurka Elda to hit sezonu. Z godnością ustępuję mu miejsca - to on jest najbardziej jazzy.

eld: Dziękuję, dziękuję... Choć ja swój głos oddam na gema. W końcu od kiedy jest z Kamilią, to nawet chodzi do kina 2 razy w miesiacu. :)

gem: Jednak Eld. A przynajmniej jego fryz, który - zdaje się - bywa zbyt jazzy nawet dla samego Elda. Nie dam też głowy, ale chyba wdziałem go raz czy dwa przez szybę w sklepie Modne Trendy (sic!).

allor: Zdecydowanie Eld i jego żelowa fryzura - nie da się porównać do niczego innego.

Czarny Iwan: Też stawiam na żelniśka, inaczej zElda.

Ghost: Smuggler. On ma takie trendy niewidzialne ciuchy. Jakby się nie ubrał i tak nigdy nikt go nie widzi i cały czas go nie ma. Zwłaszcza gdy przychodzi wycieczka.

NAJBARDZIEJ „OLDSKULOWY” REDAKTOR

Mac Abra: Ja. Bo to, co dla innych jest „oldskulem”, dla mnie jest codziennością. Muzyka, ciuchy itd. :)

Smuggler: Eld. Narzeka jak za komuny w kolejce po mięso.

Qn'ik: Mac Abra. On uczył pisać dinozaury!

Hut: Bez pyty - Mac Abra.

eld: Smg i Mac - obaj chyba brali udział w Bitwie pod Grunwaldem.

gem: Mac. On wie, co to Godzilla i co gorsza - lubi to!

allor: I jeszcze coraz częściej włącza mu się tryb „Dziadku, opowiedz, jak to drzewiej bywało” - żeby nie było, bardzo fajny!

Czarny Iwan: Przypomniał mi, jak brał mnie za rączkę i szliśmy do kolejki postać sobie kilka godzin, by kupić 20 kg bulki tartej na kartki.

Ghost: Mac. No i Gienierał. Ten to chyba matuszkę Rosję pamięta.

NAJWIĘKSZY REDAKCYJNY MELOMAN

Mac Abra: Trudno powiedzieć, bo każdy coś ciągle słucha.

Smuggler: Eld (stałe metal na słuchawki), Hut z przyczyn ideologicznych. Ja, bo stale zmieniam odtwarzacze. :)

Hut: Jol, jol, jol, ziomal.

Qn'ik: Eld. Muzyka jest częścią jego osobowości.

eld: 666!

gem: Trudno stwierdzić. Pewnikiem Hut, bo on nie tylko kupuje, ale i sprzedaje.

allor: Eld, jego kolekcja płyt - jak najbardziej oryginalnych i do tego strasznie niszowych - nikt go nie pobije.

Czarny Iwan: Francuski hip hop z kolekcji Huta ma 1 miejsce, jak dla mnie.

Ghost: Eld. Dzięki niemu dowiedziałem się, że jest coś takiego jak metal szwedzki, norweski, duński i wiele innych. Przedtem metal to był dla mnie tylko metal.



WYTYPUJ

NAJWIĘKSZY REDAKCYJNY KONSOLOWIEC

Mac Abra: I znów Hut. Oraz Allor i Gem. Smuggler: Największy to Allor; bo coś koło 1,90 m.

Qn'ik: Gem, bo co jakiś czas nas stara się nawrócić.

Hut: Proszę państwa, idą leb w leb – Hut, Allor i Gem.

eld: geminem – ten facet gada o konsolach non stop i ma w domu ze trzy jak nie więcej.

gem: I będzie więcej! PSP EU, Xbox 360, PlayStation 3 – tatuś już do was idzie, marleniśwa!

allor: No i czy można dodać do tego coś jeszcze? Maniak i tyle (choć Kamila pewnie to zmieni, buhaha).

Czarny Iwan: Ten garbaty koleś, który siedzi za mną (wiadomo, od ściskania pada i kulenia przed telewizorem 55 cali) znany jako Geminem Xbox Mastaman.

Ghost: Gem – co druga rozmowa z nim wygląda tak:

Gem: A wdziałeś grę taką czy taką?

Ja: A co jest już???

Gem: Noo, na Xboxa już jest...

NAJWIĘKSZY REDAKCYJNY KINOMAN

Mac Abra: Admin, jeśli idzie o posiadane zasoby.

Smuggler: Hut – jeśli idzie o dzielenie się wrażeniami.

Qn'ik: Tu mamy ex aequo kilka osób. Dyskusje o filmach są burzliwe i uczestniczy w nich wielu redaktorów.

Hut: Redaktorów, he, he, he... Ale fakt, trzymamy rękę na pulsie.

allor: I pewnie dlatego tak rzadko gdzieś się faktycznie wychodzi...

eld: Taaak, można nas chyba uznać za znawców tematu... w końcu czytamy tyle recenzji filmowych w Necie, że jesteśmy lepiej obeznani niż niejeden bywalec kina. Ot, chociażby

któ lepiej od nas zna kultowe dzieło francuskiej kinematografii „Kobieta pułapka”?

gem: A „Curse of the Blue Lights”?

Czarny Iwan: Razem to widzieliśmy chyba wszystkie filmy, a już na pewno kilka plakatów reklamowych.

Ghost: Cała redakcja lubi chodzić do kina, a już zwłaszcza gdy w ramach promocji uda się dostać kilka darmowych wejściówek. :)

Mac Abra: Tu są same świry. Mniejsze i większe, ale świry.

Smuggler: [Kłania się z obłudnym wyrazem twarzy i ręką na sercu.]

Qn'ik: Damian (korektor). Ja wam mówię – on tylko udaje takiego spokojnego!

Hut: Qn'ik – kiedy patrzy w monitor; uśmiecha się diabolicznie i na pewno coś knuje.

eld: Koń uśmiecha się pobłaźliwie, a nie diabolicznie. :-> A poza tym moja nagroda wędruje do Allora, bo co jak co, ale być fanem Czarodziejki z Księżycą to zboczenie, jakie nie ma sobie równych.

gem: Świry! Same świry! Wszędzie świry! Ahahahahaahaaaaa!...

allor: W imieniu Księżycy czy jak to tam szło – bzzzt. :)

(Wbrew pozorom nie widziałem ani jednego całego odcinka, ale co tam, jakiś image mieć trzeba.)

Czarny Iwan: Świr: świra pogania. A żaden się nie zastanowi, dlaczego drzwi nie mają klamek, a wychodzimy tylko na balkon pluć na ludzi.

Ghost: Ja myślę, że MacAbra. Bo żeby szefować temu całemu cyrkowi na kółkach zwaneemu redakcją, to dopiero trzeba być świrem.

Autorem większości pytań jest RadaZ



Imperial Glory

Gatunek: strategiczna

Podobne do: Seria Total War

Wymagania: Win 2000/XP, 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej

Ocena: 6+

Autor recenzji: Pepin Krootki

Internet: www.imperialglory.cenega.pl

Testowane na: Athlon 2,1XP+, 512 MB RAM, Radeon 9200 128 MB (miło i bezproblemowo)

Demo: jest w Sieci, ale duuuużo

Strona w CDA: 092

Od autora: Klon Total War. Ortodoksyjni napoleoniści będą kręcić nosem. Strategia może nad nią przystanąć, spojrzaj na bitwy, po czym się oddalą. Pozostali skończą ją w trzy dni i już za pół roku nie będą pamiętać, że Imperial Glory w ogóle istniało.

Mac Abra: Powiem szczerze, że XVII/XVIII wiek akurat jakoś mnie w strategiach specjalnie nie kręci... Więc tu chyba podziękuję. Tym bardziej że gierka wygląda na taką sobie...

gem: Józefino, przyjeżdżam za trzy dni. Jak tylko skończę się zmagać z tekstami do kolejnych 1257 numerów CDA.

Czarny Iwan: Nie czekaj z obiadem i łóżem, popracuję sobie jeszcze.

eld: Nie przesadzajcie... od pracy jeszcze nikt nie umarł, więc piszcie, piszcie...

al: A garb ci sam wyrośnie. A potem zaczniesz pączkować.

Qn'ik: A to grozi w pracy wiel(oma) błędami.

Juiced

Gatunek: samochodówka

Podobne do: Street Racing Syndicate, Need for Speed Underground

Wymagania: 933 MHz, 256 MB RAM, akcelerator z 32 MB

Ocena: 7+

Autor recenzji: Allor

Internet: www.juiced-racing.com

Testowane na: PIV 2,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 (detale na maksa, śmigalo aż miło)

Demo: CD/DVD 07/05

Strona w CDA: 080

Od autora: Kolejny klon Undergrounda, w dodatku recenzowany przez nas już drugi raz (rok temu parę dni przed premierą zbankrutował wydawca...). Przez ten rok zbytnio się nie zestarzał i nadal może się podobać, tyle że możliwość dowodzenia w rajdach innymi członkami drużyny już takiego wrażenia nie robi, bo i konkurencja kilka asów w rękawie ma. Ot, wyszła jeszcze jedna dobra samochodówka – ale niestety niewiele więcej.

Czarny Iwan: Do trzech razy sztuka, więcej zarobisz!

gem: Mogłbym mieć je wszystkie, ale mi się nie chce dzwonić do sekretarza...

Qn'ik: Bo musisz do niego pisać, pisać, pisać, nie dzwonić.

Smuggler: Dla mnie, wygląda tak samo jak tamta wersja – przynajmniej wizualnie.



Kajko i Kokosz: Szkoła Latania

Gatunek: platformówka 3D

Podobne do: Gex, Croc, Rayman 2

Wymagania: Win 98SE/ME/2000/XP, 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Testowano na: PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce FX 5200 (najwyższa rozdzielczość, najwyższe detale – płynnie)

Ocena: 3

Autor recenzji: Colidor

Demo: CD/DVD 04/05

Internet: www.kajko.play.pl

Strona: 088

Od autora: Popularna nazwa to nie wszystko – liczą się również dobry pomysł i wykonanie. A tego, niestety, brakuje tej grze. Mogłoby być dobrze, gdyby wykorzystano potencjał tkwiący w historiach o „Kajku i Kokoszu”. Wyszło jak zwykle...

Smuggler: Zmilczę, bo musiałbym kłąć.

Mac Abra: Zaklnę (@@\$\$^%), bo nie mogę w milczeniu patrzeć, jak się morduje taki fajny komiks.

de Tiges: Taki potencjał zrnarować. Takie dialogi! „A na potwierdzenie wagi moich słów Siłacz walnie pięścią w stół!”

Mac Abra: Niech co Play? Niech żyje – byle z daleka od adaptacji komiksów Christy!

Smuggler: Akurat, już robią sequel...

gem: Co tym razem? Zmagania o rękę pięknej Fochny?

eld: Powiedźcie Fochnie, jak ktoś zapyta, że nie ma woja nad Wita!

Czarny Iwan: Gdyby w podtytule było „Szkoła Pisania” albo „Napisz 100 tysięcy znaków w jeden dzień”, na pewno bym odpalił!

allor: A tak to wypada tylko podpalić... stos z twórcami.

Smuggler: Ale wcześniej polać ten stos wodą – by się wolno palił i mocno dymił. Niech czują, że umierają.



Maluch Racer 2

Gatunek: wyścigi
 Podobne do: MR, Poldek Driver
 Wymagania: Win 98SE/ME/XP, 1 GHz,
 256 MB RAM, grafika 32 MB
 Testowano na: Athlon 64 3000+, 768
 MB RAM, Radeon 9600 Pro (chodziło tak,
 jak chodzić miało, to chyba oczywiste)
 Ocena: 4
 Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
 Demo: jest w Sieci
 Internet: www.maluchracer.pl
 Strona w CDA: 072



❖ **Od autora:** Gra jest zdecydowanie najlepsza z serii „Legendy PRL-u”, ale wciąż bliżej jej do gier pokroju RPM Tuning niżli rasowych samochodówek.
 ❖ **Mac Abra:** Wolę rocka od discopolo, francuskie wino od jabola, Tony'ego Blaira od Leppera. A od Maluch Racera wolę każdą inną grę. Nawet grę w berka. Dla mnie, ta gra to jak maluch z nalepką „sport car” i kompaktową płytą przy lusterku. Dziękuję, nie skorzystam!
 ❖ **Smuggler:** Mnie wystarczy, że miałem Fiata 126p. Staram się o tym zapomnieć, ale nie da się. Ta gra to jak koszmar, który powraca...
 ❖ **de Tiges:** Ufff... jakie szczęście, że nie padło na mnie.
 ❖ **gem:** Jazda maluchem to prawdziwe życie na krawędzi! Tak mi kiedyś powiedział pewien znajomy milioner, z którym podróżowałem z Rzymu do Ostii...

❖ **eld:** To prawie tak jak jazda moim nowiutkim Ferrari 666FU!
 ❖ **Smuggler:** Nie, źle zrozumiałeś, gem. On powiedział, że ma rzyć na krawędzi fotela i go gniecie. Normalna w maluchu.
 ❖ **allor:** Bez zmagania nie ma Ferrari (stwierdził filozoficznie allor, wsiadając do... w każdym razie nie do 666FU).
 ❖ **Czarny Iwan:** Cud techniki, nieblednąca gwiazda polskiego przemysłu samochodowego. Podobno to zgrabne pudełeczko będzie przyznawane na 10-lecie pracy, czyli już za rok, chłopaki!
 ❖ **Mac Abra:** A tak, tak. Największy leń dostanie 10-letniego facika bez prawa rezygnacji z nagrody (tutaj sprzedazy/zgubienia/darowizny) przez najbliższy rok. I będzie musiał codziennie nim do pracy dojechać. Lojalnie uprzedzam...

NASCAR: SimRacing

Gatunek: wyścigi
 Podobne do: NASCAR RACING
 Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej
 Ocena: 6+
 Autor recenzji: de Tiges
 Internet: www.easports.com
 Testowane na: Athlon 1700+, Hercules 8500 FDX, 512 MB RAM (nadszpedzowanie dobrze, mimo tłoku na torze)
 Demo: w Sieci
 Strona w CDA: 064

❖ **Od autora:** Produkt wyraźnie mający zdystansować NASCAR Racing, ale tak-że wyraźnie od niego słabszy. Stary król trzyma się jeszcze mocno.

❖ **Mac Abra:** Ponoć gra jest mało realistyczna? Aż się boję zobaczyć te realistyczne. Ja po demku miałem dość...
 ❖ **eld:** Nie ma to, jak mieć własną wypasioną brykę, jak np. ja i moje nowe Ferrari 666FU. Wtedy można sobie odpuścić granie w jakieś NASCAR-y.
 ❖ **gem:** A propos – widziałeś mój śmigłowiec? Miałem już dość zmagania się z korkami na Jana Pawła II...
 ❖ **Czarny Iwan:** Przecież i tak nie wychodzisz już z redakcji, po co ci? Poza tym światło słoneczne by cię zabiło.
 ❖ **gem:** Z korkami w Sylwestra. Raz do roku można pozwolić sobie na opuszczenie stanowiska pracy... Na 3 minuty i 32 sekundy.
 ❖ **Qn'ik:** Pod warunkiem że masz przy sobie laptopa Acer Ferrari i piszesz, piszesz...
 ❖ **allor:** I tak lepiej mieć własnego Spocka i jego teletransportery czy jak to tam szło (powiedział filozoficznie al, zamykając się w bunkrze, by móc się dalej zmagać bez obaw o kontratak fanów ST).



tylko) nawiedziła ogromna powódź. Woda koło naszej redakcji sięgała połowy uda... To były czasy. Brrr.

Ale wróćmy do pisma. 14 zapowiedzi – w tym Quake'a 2, Starcrafta i Exterminacji.

Znalazłem piękną

frazę w zapowiedzi Q2 „nie wiemy, jak potężna powinna być maszyna, na której Q2 chodziliby z zadowalającą prędkością. Pesymiści redakcyjni niespokojnie stękają, że bez karty Virge (aż 4 MB RAM-u – Smg!) zamontowanej w P-133 z minimum 16 MB RAM-u gra będzie tylko namiastką tego, czym być powinna”. Tak, wtedy taki konfig był marzeniem...

19 recenzji gier – w tym Need for Speed 2 (przyjęty dość chłodno – 7/10, P-90 wystarcza tylko do jej uruchomienia) i Earth 2140 (tylko 6/10!). Carmageddon (8/10) i

Ace Ventura (8/10). Z bardziej znanych tytułów warto wymienić jeszcze Comanche 3 (8/10) i Warhammer: Shadow of the Hornet Rat (9/10 – lekturę tekstu niemal uniemożliwia nazbyt intensywny podlew). Warto też wspomnieć o Redneck Rampage – dziś już zapomnianej grze, która w swoim czasie cieszyła się sporą popularnością z uwagi na specyficzne realia: bohaterem był „redneck” (czyli naaasze „burak”) z amerykańskiej prowincji, odpierający inwazję z kosmosu. Swe siły wzmacniał między innymi bimbrem i ZAPODAWAŁ (ohydne słowo!) nader burackie odżywki. :) Recenzję napisano zresztą w formie wywiadu z tym kolesiem.

Dział „Wielkie Ucho” został – i dzięki Bogu – przemianowany na znany wam „Kalejdoskop”. Cóż w nim? Już wkrótce ma się pojawić dodatek do Duke Nukem 3D – Penthouse Paradise. (O DN Forever jeszcze cicho.) Zapowiedziano Populouisa III i Star Wars: Shadows of the Empire (jedna z pierwszych gier, która obsługiwała akceleratora grafiki). Pojawił się nowy dział „Świnka”, czyli opis gier starych, ale jarych. Czemu taka dziwaczna nazwa? Bo chodziło o „świnkę-skarbonkę”, z której trzeba było zabrać na zakupy dosłownie parę groszy, bo owe gry kosztowały – teoretycznie – grosze. Potem ta nazwa ciągnęła się latami i zawsze wywoływała zdziwienie nowych czytelników.

A poza tym? Jak zawsze: scena komputerowa, tipsy, troszkę sprzętu (test modemów), Pomocna Dłoń, solucja do Neverhooda, AR (jeden z czytelników rzucił propozycję „20 zł ceny i 4 CD” – wsmialiśmy go): poradnik hakera, duuużę Królestwo Chaosu... I to już wszystko.

„To już 108 stron, nadal 2 CD i 12,99 zł. Nadal też ok. 30 stron na samym początku zajmują opisy rozmaitych użytków, programów edukacyjnych i gier dla dzieci. Ale ten numer jest ciut inny od wszystkich. Jest to bowiem jedyny w naszej historii numer łączony. W tych dawnych dobrych czasach branża robiła sobie po prostu wakacje w wakacje. Wszystkie pisma robiły letnie numery łączone. I komu to przeszkadzało? :) Numer ów wypadł zresztą w czasie, gdy Wrocław (i nie

Obscure

Gatunek: survival horror

Podobne do: a zdiwicie się... do Broken Sword 3 (oraz do masy innych horrorów)

Wymagania: 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, czytnik DVD

Ocena: 7

Autor recenzji: EGM

Internet: www.obscurer-game.com

Testowane na: P 2 GHz, GeForce 4Ti200, 512 MB RAM (całkiem nieźle)

Demo: DVD 11/04

Strona w CDA: 084



❖ Od autora: Jak na grę rodem z Microids to tak sobie – irytujące sterowanie i parę innych rzeczy też za nią nie przemawia. Ale patrząc na to jak na typowy horror – całkiem strasne i wciągające. No i to miejsce akcji – szkoła...

❖ Smuggler: Przyznam, że pograłem nawet z pewną przyjemnością. Mroczne takie jakieś...

❖ Mac Abra: Grafika jakaś taka... nie taka. Ogólnie jednak strasne.

❖ gem: Szkolny horror: W sam raz na wakacje.

❖ Czarny Iwan: Jakie wakacje, a pisać kto będzie?

❖ allor: Ej, nie przesadzaj! Pięć minut rocznie wakacji należy się nawet przodownikom zmagania się!

❖ eld: Iwan to przynajmniej w tym roku był zagranicą, znaczy na Ukrainie. Wprawdzie na konkursie Ojrowizji, ale to też coś!

Road to Fame

Gatunek: wyścigi

Podobne do: Maluch Racer

Wymagania: Win 98/Me/2k/XP procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej

Ocena: 3

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: <http://roadtofame.topware.pl>

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (dało się grać tylko w najniższych detalach!!!)

Demo: brak

Strona w CDA: 073

❖ Od autora: Duże ambicje i zapowiedzi marketingowców nijak nie przekładają się na jakość gry – paskudnej graficznie ścigalki z tłumem błędów.

❖ Smuggler: No cóż, wolę to niż Maluch Racera. Ale wolalbym nigdy nie stawać przed takim wyborem.

❖ eld: Ja tam wolę moje nowiutkie Ferrari 666FU z salonu. :)

❖ gem: Road to Fame? Mowa o mojej błyskotliwej karierze zawodowej? Dróżce wiodącej do mojego podziemnego garażu? Cereemonii powitalnych w bankach?

❖ allor: Chyba narządów...

❖ Mac Abra: Idę się porzygać. Ile kolejnych bzdziwów można strawić?

❖ Czarny Iwan: Pisz, nie pawiaj – znaj różnicę.



Pariah

Gatunek: FPS

Podobne do: Halo, Breed i wielu innych FPS-ów

Wymagania: 1.4 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Ocena: 6+

Autor recenzji: eld

Internet: www.pariahgame.com

Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 MB RAM (ziiiiuuuuuuhhhhhhh)

Demo: w Sieci jest demo multi

Strona w CDA: 090

❖ Od autora: Taki sobie, dość przeczuty shooter futurystyczny. Kto grał w Halo, wie, czego się spodziewać. No, może graficznie Pariah jest ciut lepszy.

❖ allor: Nie grałem, bo się zmagalem, ale jeśli po paru latach jest tylko ciut lepszy... wolę dalej się zmagać.

❖ gem: Wolę Pariasa niż Nuworysza.

❖ Smuggler: A ja Parysa od Hektora. Choć tak naprawdę to wolę Helenę.

❖ Mac Abra: A ja Paryż od Pcimia. Tej grze bliżej do Pcimia.

❖ Czarny Iwan: To, zdaje się, gdzieś w okolic Pacanowa jest.

❖ Smuggler: Pacany to są ci, co spaprali tę grę, bo idea była świetna.



Stalingrad

Gatunek: RTS

Podobne do: Blitzkrieg

Wymagania: Windows 98/Me/2000/XP 366 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB

Ocena: 7

Autor recenzji: eld

Internet: www.stalingrad-game.com

Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 MB RAM (jak Blitzkrieg – hehe)

Demo: DVD 07/05

Strona w CDA: 062

❖ Od autora: Zaskakująco przyjemny klon Blitzkriega, choć bardziej dopracowany. Warto zagrać, aczkolwiek nic nowego do gatunku RTS nie wnosi.

❖ Mac Abra: Wyjątkowo zgadzam się z Eldem w całej rozciągłości. Chyba sobie muszę zmierzyć temperaturę...

❖ gem: Pod Stalingradem... Tam to się zmagali!

❖ Czarny Iwan: I padli, a my żyjemy! Łyykhe khe, khe! blfu! pflu! (ciężki kaszel i zielono-czerwona płwocina).

❖ allor: Temu panu już podziękujemy, niech się zmagają gdzie indziej, a nie monitorzy swoimi płwocinami zaplawa.



ERRATY dwie

1. Demo Darwinia jest na CD/DVD 04/05, a nie 05/05. Czeski błąd...

2. Zawsze twierdził, że jeśli oceny w GW i w recenzji się różnią – prawdziwa jest ta przy recenzji. Wszelako reka Empire Earth 2 to wyjątek, który potwierdza regułę – tym razem prawidłowa ocena (8+) była w GW, a nie przy tekście – w stopce wcięto plusik przy ósemce. Sorry.

**GAME
WALKER**



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos PL

Gatunek: akcja

Podobne do: Splinter Cell? :

Wymagania: Win 2000/XP 1,4 GHz,
256 MB RAM, 64 MB VRAM

Ocena: 7

Autor recenzji: gem

Internet: www.cenega.pl/gra_opis.php?ID=1969

Testowane na: Win XP SP2, 2,8 GHz,
512 MB RAM, 128 MB VRAM (płynie)

Demo: na serwerze Cenegi jest polskie
demo

Strona w CDA: 102

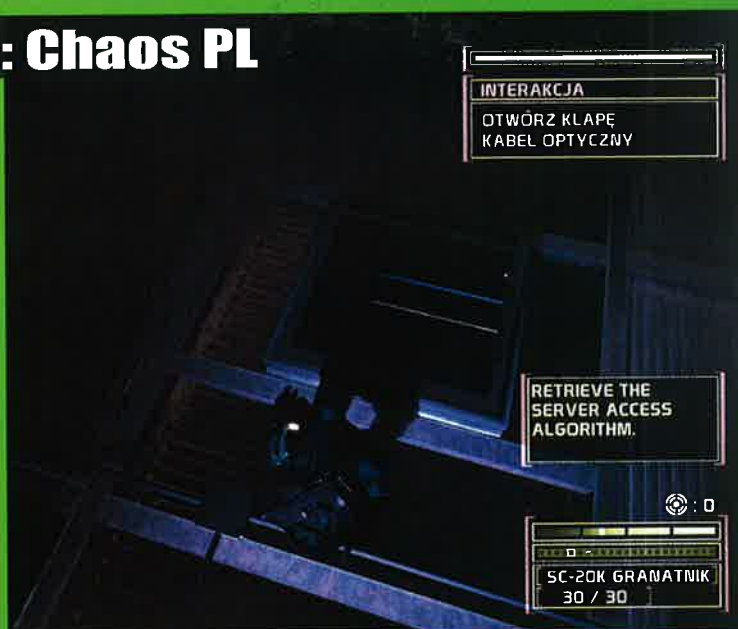
➤ **Od autora:** Spolszczenie pełne – napisy i głosy – i najogólniej poprawne, co znaczy, że fabułę Chaos Theory będą w stanie docenić nawet ci, dla których kłótnie wypowiedzi Sama Fishera były dotąd równie przystępne jak mandaryński. Jednocześnie, zgodnie ze swą polityką wydawniczą, Cenega pozostawia pełną wersję angielską tym, którzy „nie słyszą”. Sama inaczej jak z głosem Michaela Ironside’a... Dorzućcie jeszcze przystępną cenę 100 złotych i już wiecie, czemu jej zakup to tak czy inaczej dobry pomysł...

➤ **Mac Abra:** Cenaga powoli, ale wraca do starej formy.

➤ **Czarny Iwan:** 100 złotych? Nie mam drobnych.

➤ **gem:** Mnie zapłacili (1), bym wziął (2). (1) za recenzję, (2) do recenzji.

➤ **allor:** Cycus, glancus, takie właśnie spolszczenia zmagalnicy lubią – bo można ich nie instalować i zmagać się po angielsku. :)



Stolen

Gatunek: akcja

Podobne do: Splinter Cell?

Wymagania: Win 98/ME/XP, 1 GHz, 128
MB RAM, 32 VRAM

Ocena: 3+

Autor recenzji: gem

Internet: www.stolen-game.com

Testowane na: Win XP SP2, 2,8 GHz,
512 MB RAM, 128 MB VRAM (płynie)

Demo: brak

Strona w CDA: 078



➤ **Od autora:** Stolen to rozczarowanie tak wielkie jak nadzieje, jakie z nią wiązałem. Miała być wszystkim, co najlepsze w seriach Thief i Splinter Cell. Okazała się warta mniej więcej tyle, co jej nośnik. Teraz pozostaje tylko wyprzeć ją z pamięci...

➤ **allor:** A miało być tak pięknie, przerwy w zmaganiu dla przodowników, uroczyste akademic... a wyszło jak zwykle. Lepiej już się po prostu zmagać bez nadziei na przerwy.

➤ **Czarny Iwan:** Ty się zmagasz?! Ty!!! (Pusty śmiech.) Codziennie jesz w pracy przynajmniej przez 120 sekund! Obibok! Jesteś u pani!

➤ **gem:** I nie myśl sobie, że nie widzieliśmy (pisząc), jak kiwasz nogą w bucie w tył i w bok, i w przód!

➤ **Smuggler:** Gra akcji, w której nawet tytułowa bohaterka wygląda jak potwór (no ale po informatyce...), to już lekka przesada. Nawet oczu nie ma na czym zawiesić.

➤ **Mac Abra:** Nie bój, nie bój. Gra ci się sama zawiesi. I to będzie najlepsze, co może zrobić.

Stronghold 2

Gatunek: RTS

Podobne do: Twierdza, Sim City, Medieval Lords

Wymagania: Win XP/2000, 1 GHz, 256
MB RAM, 64 MB na karcie graficznej

Ocena: 6+

Autor recenzji: Hut

Internet: www.fireflywords.com

Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600
GT, 512 MB RAM (słabo, częste zaciachy i
spowolnienia)

Demo: brak

Strona w CDA: 074

➤ **Od autora:** Kontynuacja jednej z najlepiej sprzedających się strategii (przynajmniej w Polsce) to zawód na całej linii. Liczne błędy w mechanice rozgrywki sprawiają, że frajda płynąca z zabawy jest bliska zeru, a nowy engine 3D nie dość, że niezbyt efektowny, to jeszcze dramatycznie powolny. Pierwszy patch rozwiązuje połowę problemów, czekamy na następny. Na koniec pytanie do programistów z FireFly – nie można było przeprowadzić beta-testów samodzielnie, zamiast zrzucić ten obowiązek na barki recenzentów i graczy?

➤ **Mac Abra:** Weakhold raczej.

➤ **Smuggler:** Czyli historia straszna o tym, jak spaskudzić coś, co się ludziom podobało w ramach „postępu i ulepszenia”.

➤ **eld:** Eeeee... tam... jakieś tam wirtualne budowanie zamków, królestw. Gdybyście zobaczyli, jaki projekt ostatnio przygotował dla mnie mój osobisty architekt. Powiadam wam, coś to za willa! 6 tarasów, 62 sypialnie, 2 siłownie... Chyba ją sobie postawię na plaży w LA.

➤ **gem:** Mój drugi dom moją drugą twierdzą. Swoją drogą, Eld, co z twoimi planami zbudowania transatlantyku pod Połtewem?

➤ **eld:** Pracuję nad tym, pracuję... Zresztą miało wejść w ten interes, nie?

➤ **Czarny Iwan:** Pracuje, to ma. Jak każdy.

➤ **Mac Abra:** Jak pracuje, tak ma. Wiedziałeś kiedyś kogoś, kto się dorobił grając nieustannie w WoW? :P

➤ **eld:** Granie w WoW niesie ze sobą takie same korzyści jak nie granie. Tyle że granie jest przyjemniejsze...

➤ **Qn'ik:** Można się niezłe dorobić sprzedając butelki.

➤ **allor:** Tylko po co komu transatlantyk? Nie lepiej ocean zakopać? Janie, zajmij się tym!



POD OSTRZAŁEM 2

1. GDYBY NIE PRACOWAŁ W CDA, ZAPEWNE BYŁBY:

Mac Abra: Równie spokojny i uśmiechnięty jak zawsze.
Smuggler: Serwisantem w jakimś dobrym autoryzowanym serwisie.
Qn'ik: Policjantem. (Nie wiem, czemu to napisałem.)
eld: Tak, ale angielskim policjantem. W Polsce nie ma tak poczytych osobników w służbie.
Czarny Iwan: Puską na datki!
gem: A może nawet... gasp! – kościelnym.
al: Raczej zawodnikiem sumo – bo tak. :)

2. PIERWSZE WRAŻENIE, JAKIE NA TOBIE ZROBIŁ:

Mac Abra: Co mu tak wesoło?
Smuggler: Luźny koleś.
Qn'ik: A kto to tak często przychodzi odwiedzać redakcję? :)
eld: Co to za maślak?
Czarny Iwan: Pamiętam go, jak już się znaliśmy od 100 lat.
gem: Wesołutek.
al: Ja tego gościa znam, z serwisu... a jak na serwisanta naprawdę znał się wtedy na rzeczy.

3. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJLEPSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Mac Abra: „Potrzebuję jeszcze 16 stron na testy sprzętu”.
Smuggler: Trudno wyróżnić jego teksty tak na plus, jak i minus, jako że pisze bardzo równo.
Qn'ik: „Chcesz potestować nowy odtwarzacz mp3?”
eld: Nie żartuj, tego tekstu to nie słyszałem od roku. Tak czy inaczej jego najlepszy tekst „witaliśmy się dzisiaj!”
Czarny Iwan: „Mam 30 kg wiśni, kto chce?”
gem: „Obżarłem się jak dziki świnek”.
al: „Jest nowa kierownica do testów”.

4. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJGORSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Mac Abra: Padłem, gdy w recenzji jakiegoś laptopa za 7000 zł dał nagłówek „Sprzęt dla każdego”. Już widziałem te wściekle listy. Okazało się, że miał na myśli „sprzęt dla każdego zastosowania” – znaczy, że taki uniwersalny i w ogóle – ale wtedy to mi ręce opadły z powodu niegramatyczności tytułu.
Smuggler: Patrz punkt 3.
Qn'ik: Nie mi nie przychodzi do głowy.
eld: Nie ma złych... Chyba?
Czarny Iwan: Sam miód leje mu się z ust.
gem: „Smutno mi...”
al: „Odtwarzacz był, ale wziął go Eld...”.

5. CO CIĘ W NIM PRZERAŻA:

Mac Abra: Nieustannie dobry humor.
Smuggler: Radosny i charakterystyczny śmiech w ostatnim dniu deadline'u.
Qn'ik: Lewy łokieć. (Jak ja nie lubię tego pytania...)
eld: Uśmiech... jak można się tyle uśmiechać? Od tego to chyba umrzeć można, nie?
Czarny Iwan: Radosny rechot na widok rozjechanego kota – no dobra, wymyśliłem to.
gem: Grał w DOOM-a 3 z rzutnika. I podobało mu się!
al: Sprzęt.

6. CO CHCIAŁBYŚ MIEĆ, CO ON MA, A TY NIE MASZ:

Mac Abra: Wiedzę o sprzęcie.
Smuggler: Połowę tego sprzętu, który chomikuje w swoim biurku. :)
Qn'ik: Zgadza się ze Smugglerem, ale mnie wystarczy 1/4.
eld: Ja tam bym wziął od razu wszystko!!!
Czarny Iwan: Ja bym jeszcze ubranie zdążył i puścił w skarpetkach!
gem: Te wiśnie, mniem!
al: Sprzęt.



Śloneczko i Mike-L.

7. CO CHCIAŁBYŚ MU DAĆ, CZEGO ON NIE MA:

Mac Abra: Mój padnięty odtwarzacz mp3. Może on będzie wiedział, co mu jest.
Smuggler: On ma wszystko i jeszcze ciut więcej.
Qn'ik: Czasem odrobinę dystansu.
eld: Spokój.
Czarny Iwan: Różowe trampki.
gem: Dzieci. :P
al: Więcej sprzętu.

8. JEŚLI MIAŁBYŚ GO OKREŚLIĆ JEDNYM SŁOWEM, TO BYŁOBY TO:

Mac Abra: Mewa-śmieszka. :)
Smuggler: Luzak.
Qn'ik: Sympatyczna i wielowymiarowa postać. :)
eld: Majki!
Czarny Iwan: Mike. :)
gem: Wiśnia. :)
al: Sprzętowiec.

Worms 4: Mayhem

Gatunek: arcade
Podobne do: Worms 3D, Forts
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, 1 Ghz, 256 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej
Ocena: 6+
Autor recenzji: Qn'ik
Internet: www.wormsmayhem.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4 Ti, GB RAM (działało niczym pocisk z bazooki)
Demo: niet
Strona w CDA: 058



» Od autora: I jeszcze jeden, i jeszcze raz, wormsy mogłyby się zmienić nam...

» Smuggler: To już się robią tasiecmie, nie wormsy.
» Mac Abra: Mam taką teorię, która głosi, że w każdą grę wbudowana jest liczba możliwych akceptowalnych sequeli. I gdy się ją przekroczy, uczucia graczy dokonują gwałtownej woltę. Tak było z Larą, która z symbolu seksu itd. stała się nagle obiektem kpin. Obawiam się, że najnowsze Worms właśnie dotarły do tej granicy. Ani kroku dalej, bo będzie naprawdę źle!
» eld: Nie rozumiem tej oceny! Gra jest naprawdę doskonała, to zdecydowanie najlepsza część Robali. Dlatego nie wiem, czemu nie ma 10!
Może Koniu za mało grał i nie poznał zalet tej wybitnej gry?
» gem: A widzisz – zaskodziło ci! Ale jak mówiłem, byś nie jadł tego kawioru z japońskimi truskawkami, a przynajmniej nie mieszał Moet & Chandon z młodzieżowym Beaujolais, toś nie słuchał, nuworzyszu...
» Czarny Iwan: I to wszystko między jednym a drugim tekściem! Akurat jedna truskawka i jedna kuleczka kawioru maczana w Beaujolais.
» allor: Za dużo tego Beaujolais, stanowczo za dużo. Choć z drugiej strony, jak już zalewać robaka, to... no nie, procentów powinno być jednak więcej, nawet dla zmagacza.
» Mac Abra: O Boż...ole! Nie wiem, co za geniusz wmówił ludziom, że picie ledwo sfermentowanego kwacha to przyjemność, za którą warto bulić kilkadziesiąt złotych za butelkę?! Musiał mieć MOC w sobie, skoro tak zmanipulował umysły milionów...

Dialog miesiąca

Zastyszane w redakcji (Czarny Iwan i Allor):

- Wykorzystałeś jeszcze jakoś tę dziewczynkę? Dales jej flet!
- Nieeee, dałem jej kwiatuszkę.
- Ja dałem jej płaszcz. Potem zaczęła chodzić za mną. Cały czas. [...] Mnie się podwyższało.
- Byłem ciekaw, czy może jeszcze coś innego robić...

O czym oni mówili! To proste, grali w Guild Wars.





NOWOŚCI



POLECAMY



4000 tytułów na stanie!

P
WWW.PLAY.PL

HURTOWNIA = NISKIE CENY



PREMIERY!



PROGRAMY



Zamówienia składać:
www.play.pl
SMS - 604 100 500
tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
FAX (22)833 39 61
SKLEP PLAY.PL W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
PRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06

www.PLAY.pl
i już!

PS2
AKCESORIA



Doręczenie przez Pocztę 10 zł za przesyłkę (termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15 zł (nie dotyczy soboty i niedziel)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny aktualne na dzień: 15.05.2005.
Ceny zawierają podatek vat Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamówisz na fakturę VAT tylko telefonizacja
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.

PRODUCENT: ATOMIC GAMES
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.FIRSTTOFIGHT.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1.3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

MAC ABRA | MARINES, GO HOME!



Close Combat miało u mnie przerąbane, zanim jeszcze zacząłem je instalować. Prawdę mówiąc – miało u mnie przechlapane, zanim jeszcze powstało. Wiedziałem, że wezmę tę grę pod obcas już ze dwa lata temu, gdy tylko się o niej dowiedziałem.

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

Czytaj! Jak by to wam wytłumaczyć... Wyobraźcie sobie, że ktoś wykupił prawa do GTA i ogłosił, że odtąd pod tym szyldem będą wydawane gry edukacyjne dla najmłodszych. Albo że Hitman będzie od dziś tworzony w grafice izometrycznej, do tego z zabójcy stanie się sprzedawcą hot-dogów. Zgroza, nie?

Teraz mniej więcej wiecie, co czułem, gdy dowiedziałem się, że mój ukochany cykl Close Combat z ambitnej strategii ma się stać strzelaniną FPS. Zawylem niczym zraniony Predator i zapisałem grze śmierć w swym sercu.

Wszelako z upływem czasu ból mijał, a napływające wieści nieco mnie rozchmurzyły – bo wprawdzie będzie to FPS... ale taktyczny. Zawsze to jakaś pociecha. Potem w moje łapy trafił Full Spectrum Warrior – i przypadł mi do gustu. Pomyślałem sobie więc, że ten najnowszy CC może nie będzie nawet taki zły. Zaś po lekturze Tematu Numeru, poświęconego właśnie Close Combat, postanowiłem dać mu uczciwie szansę na prezentację jego atutów. (Jak to powiedział pewien szeryf w Teksasie? „Zanim go powieszcie, zróbcie mu uczciwy proces!”) Zatem...

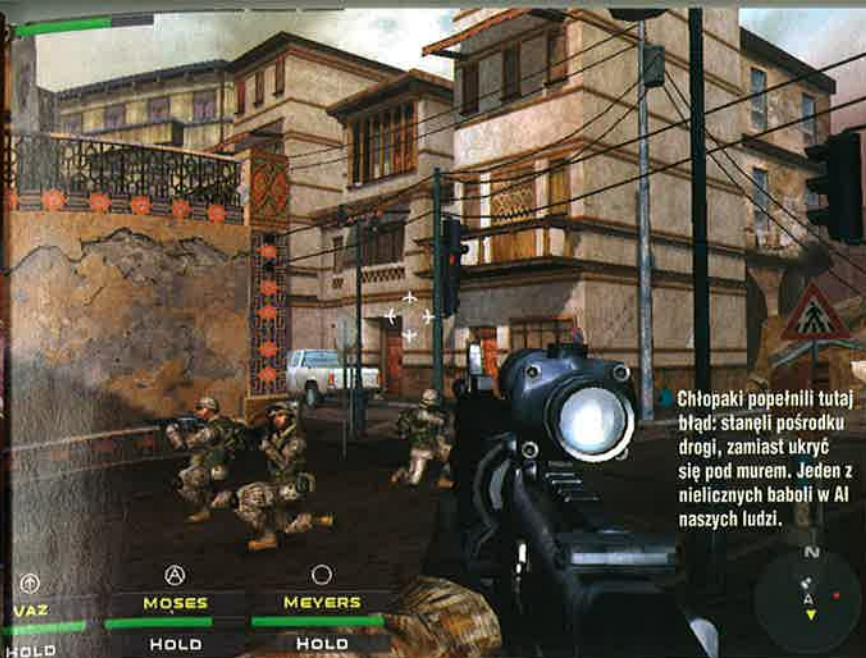
Welcome in Beirut!

Akcja gry dzieje się w bardzo bliskiej przyszłości w rozdartym przez wojnę domową (i żeby tylko)

Bejrucie. Nie zagłębiajmy się w szczegóły – za zgodą ONZ USA posłało tam swoich marines, żeby przywrócić ład. Jak widać, iracka lekcja niczego Ameryki nie nauczyła. Przywracanie ładu polega tu głównie na eliminacji tych, którzy trzymają w rękach kałachy. Czasem trzeba jeszcze wziąć kogoś do niewoli, czasem kogoś z niewoli uwolnić. Walczymy w dzień i w noc, czasem nawet w deszczu (w Bejrucie? No, no...), na ulicach i w budynkach, na dachach i w piwnicach. Na brak urozmaicenia narzekać nie można.

Cała gra to 6 dużych misji, podzielonych na podmisje, te podzielono na sceny, checkpointy i Bóg wie, co jeszcze. (Niektórzy wyróżniają 22 misje, w ramach 6 operacji.) Prawdę mówiąc,





Chłopaki popełnili tutaj błąd: stanęli pośrodku drogi, zamiast ukryć się pod murem. Jeden z nielicznych baboli w AI naszych ludzi.

trudno się w tym połapać. Ważne jest, że przejście tego wszystkiego zajmie nam (w zależności od stopnia trudności) 10-15 godzin.

Teoria

R.T.F.A., to skrót od Ready•Team•Fire•Assist – esencji działania marines. Musisz szybko opanować jej zasady, bo jesteś dowódcą 4-osobowej drużyny piechoty morskiej. Pamiętaj zatem: poruszanie się zawsze w grupie, najlepiej z wykorzystaniem osłony (np. ściany budowli – nigdy środkiem ulicy!). Każdy członek patrolu nieustannie obserwuje swoją ćwiartkę otoczenia. A w razie zagrożenia grupa solidarnie przydusza ogniem atakującego wroga. Nie są to

proste wyznaczanie naszym ludziom stref ostrzału itd. Tu jest to niepotrzebne. Jeszcze nie widziałem tak sensownie poruszającego się zespołu żołnierzy. Tak jak nie widziałem też równie dopracowanego AI swych ludzi. Trzymają szyk, współdziałają, każdy wie, co ma robić, są czujni i naprawdę potrafią walczyć. Wielokrotnie wroga dostrzegałem dopiero wtedy, gdy któryś z marines otworzył do niego celny ogień! Fakt, zdarza się im czasem pogubić np. w zakamarkach magazynów czy tępo wypełniać jakiś idiotyczny rozkaz (np. walili ogniem zaporowym prosto pod własne stopy, bo mi się coś źle kliknęło w menu). Ale ogólnie rzecz biorąc – klasa. Jeśli wam się wydaje, że ekipa w SVVAT 4 potrafi kooperować

Doskonałe AI naszych żołnierzy... ale reszta już co najwyżej taka sobie.

żadne dla wojaków arkana – rzec by można po sienkiewiczowsku. Ale też prostota na wojnie zwykle sprawdza się doskonale, bo im co mniej skomplikowane – tym trudniej to dokumentnie spięrzyc albo się w tym pogubić.

Zwykle idziesz na czele, z M-16 A4 z wyrzutnikiem granatów w łapie. Twe boki zabezpiecza dwóch koleś, jeden z M-16, drugi z M-249 (karabin maszynowy), a tyły chroni jeszcze jeden żołnierz z M-16. Całe sterowanie ogranicza się do wywołania myszką prostego menu, w którym masz zwykle cztery polecenia. Pierwsze to prośba o wsparcie (snajper, moździerz, helikopter – zależy od misji). Drugie wzywa wroga do rzucenia broni i podniesienia rącek. Prawdę mówiąc, nie polecam jego stosowania (chyba że wynika to z założeń misji), gdyż dranie i tak zwykle nie chcą słuchać. A czasem wprawdzie słuchają, ale potem nagle zmieniają zdanie...

Dwa kolejne polecenia służą do przyduszania ogniem wroga i ubezpieczania się. Czasem pojawiają się tam jeszcze opcje przydatne przy szturmowaniu pomieszczeń, ew. wstępnego odkażania owych pomieszczeń za pomocą granatów. Zwolennikom komplikowania rzeczy prostych zdradzę, że można wydawać poszczególnym członkom zespołu indywidualne polecenia tudzież (już z klawiatury) słać rozkazy typu „formować szyk”, „ruszać się”, „strzelać tylko na rozkaz” itd.

Praktyka

Dowodzenie oddziałem w tej grze to czysta przyjemność. Ci, co grali w Full Spectrum Warrior, pamiętają zapewne żmudne i niezbyt

i brawurowo szturmować zamknięte pomieszczenia – to jeszcze nie widzieliście, jak to robi amerykańska piechota morska. Wow! Nie chciałbym być po drugiej stronie tych drzwi.

Gdzie wasze ciała porzucone?

Kodeks honorowy tych panów głosi, że każdy marine, żywy lub martwy, wróci z akcji do domu. Musisz o tym pamiętać i jeśli jakkolwiek z twoich ludzi zostanie ciężko ranny, **masz obowiązek udzielić mu natychmiastowej pomocy**. A po ustabilizowaniu się jego stanu wzywaj medyka, który ewakuuje rannego (ew. wynosi zwłoki...).

Lekkie rany podwładnych leczysz od razu, apteczkami. (Niestety nie licz, że ciebie ktoś tak podniesie – aż tak mądrzy marines w CC nie są.) A co będzie, jeśli nie zdążysz na czas opatrzyć ciężko rannego? Umrze – ale misja toczy się dalej. Dopiero utrata drugiego człowieka powoduje jej przerwanie.

Z czym do ludzi?

M-16 A4 z granatnikiem (dwa tryby ognia, kilkustopniowy zoom celownika optycznego). Granaty dymne i zaczepne (do wyboru dwie trajektorie rzutu). Noktowizja. Do tego możliwość podnoszenia zdobyczonej broni (kałasze, erkaemy, snajperki). Można też wykorzystywać broń stacjonarną tudzież pykać z działek/wukaemów zamontowanych na pojazdach. Ewentualnie wezwać wsparcie. I wiecie, co? To naprawdę wystarcza.

Close Combat

To cykl doskonałych gier taktycznych w czasie rzeczywistym, osadzonych w realiach II wojny. Nie budujemy tam jednostek, struktur, nie wydobywamy surowców. Tylko walczymy. Ale jak! Wręcz wskazane jest tam stosowanie oskrzydlenia, przyduśwanie ogniem, wykorzystywanie zasłon dymnych, korzystanie ze wsparcia czołgów/artylerii/lotnictwa itd. Do tego tempo gry umożliwia sensowne planowanie posunięć.



Kolejne edycje gry przenosiły nas do Normandii w 1944, pod Arnhem, na front wschodni, w Ardony podczas ostatniej niemieckiej ofensywy i ponownie do Normandii. CC nie była pozbawiona wad i uproszczeń i faktem jest, że tak po trzeciej edycji cykl właściwie przestał się rozwijać. Ale nawet mimo widocznej wtórności kolejne odcinki Close Combat zapewniały i nadal zapewniają naprawdę genialną rozrywkę wszystkim strategom. Czwartą część Close Combat znajdziecie na Cover CD w CDA nr 06/2003.





Rag-babol

...I koniec pieszczot!

Lekarze mówią, że nie ma ludzi zdrowych, są tylko zbyt pobieżnie zdiagnozowani. W przypadku C&C: FtF nie trzeba było, niestety, długich badań, by ujawnić kilka nękających grę poważnych schorzeń. To najbardziej irytujące to bez wątpienia... **AI – ale wroga.** Nie powiem, że kulęje – bo skłamałbym. Ona co krok wręcz pada na rzy. Do tego skrypty roją się na niej jak robaki na tygodniowej padlinie. **Zero taktyki, zero wyobraźni, zero pomysłu** – 'inszalach' i do przodu. Rozumiałbym takie reakcje w Serious Samie czy innej rąbance – ale w grze aspirującej do miana „taktycznego FPS-a” jest to nie do przyjęcia. Nie będę opisywał wszystkich głupot, których dopuścili się komputerowo sterowani niemilcy. Wystarczy jedna.

Spróbujcie wypatrzeć gdzieś kolesia obsługującego karabin maszynowy na trójnogu. Zajdźcie go od boku, zdejmijcie z daleka... i czekajcie. Po chwili nadbiegnie najbliższy żywy wróg i zajmie miejsce poległego. Stuknijcie i tego – i czekajcie dalej. Skrypt zmusi kolejnego frajera, by obsadził kaem. I kolejnego... **Bang!** I kolejnego... **Bang!** W ten prosty sposób, nie ruszając się z miejsca, oczyszczacie cały budynek z przeciwnika. A jeśli

Dowodzenie oddziałem w tej grze to czysta przyjemność.

będziecie strzelać z odpowiednio dalekiego dystansu, nadbiegający kandydat na poległego nie będzie strzelał z własnej broni w waszym kierunku. Nie obawiajcie się też, że w przebiegu natchnienia obróci np. kaem i wygarnie w waszą stronę. Najwyraźniej zmiana jego położenia zakazana jest w Koranie, bo żaden z arabskich bojowników za Chiny ludowe tego nie robi. Dopada do kaemu i zamiera w bezruchu... **Bang!**

Al – jest w tym haczyk. Uważajcie, byście nie zostali przy tym... **PRZYDEPNĘCI.** Tak, tak – wcale nie

żartuję! Leżałem sobie z M-16 przy twarzy i niespodziewanie przez moje plecy przecwałował taki jeden głupek, gnający posłusznie w stronę kaemu. Na szczęście najwyraźniej nie patrzył pod nogi. Nie wiedziałem, czy się śmiać, czy płakać. Wybrałem śmiech. I słusznie, bo dzięki temu mogłem sobie spokojnie popłakać przy kolejnych babolach.

Realizm, part 1

M-16 pozwala na prowadzenie ognia pojedynczymi strzałami oraz krótkimi seriami po trzy

kule. W 'ril lajfie' zwykle nawet jeden jego pocisk wystarcza, by radykalnie pogorszyć nastrój trafionego. Najwyraźniej jednak w tej grze Arabowie zostali stworzeni z gliny ze sporym dodatkiem kevlaru, gdyż – pomijawszy headshoty – **trzy kule na klatę to dla nich tyle, co nic.** Na najniższym poziomie trudności. A gdy atakuje nas kilku wrogów naraz? Moja rada – szybko znajdźcie sobie kałasza albo (jeszcze lepiej) erkaem z 70-nabojowym magazynkiem bębnowym i opcją ognia ciągłego. A M-16 traktujcie jako snajperkę.

Skoro już jesteśmy przy reakcjach wroga na trafienia... W grze zaimplementowano system rag-doll. Najwyraźniej jednak był





to rag-doll z second handu, gdyż to, co się dzieje z ciałami martwych wrogów, bliskie jest już kabaretowi. Nie będę się rozpisywał – zobaczcie sami. (Ramka: Rag Babil.)

Realizm, part 2

To zresztą nie jest ostatnia sztuczka, jakie wykona engine gry. W pewnym momencie zrobił niesamowity numer. Gościu po kolizji z 6 kulami runął plecami na drzwi... i zaczął się na nich młotać w gwałtownych konwulsjach. Wyglądało to nieco upiornie. I to nie koniec – facet nagle zaczął się... TRANSFORMOWAĆ!!! Popatrzcie zresztą na obrazek powyżej.

Taka gra na lato. Letnia znaczy.

I tu autentycznie ciarki mi poszły na plecach. Przez ułamek sekundy pomyślałem sobie, że to wszystko dotąd to była podpucha – i teraz dopiero się zacznie **PRAWDZIWA** gra. Coś w rodzaju Aliena, Thinga czy Predatora, gdy grupa marines będzie musiała zmierzyć się z jakimś niesamowitym stworem. Serio! Ale cóż – to był tylko jakiś chwilowy spazm engine'u. (Drobnostek, jak np. przenikające przez ściany ciała itd. nawet nie będę wytykał. Szkoda mięśca.)

Realizm, part 3

Nie wiem, czego uczą na obozach szkoleniowych marines – ale moim zdaniem, jeśli gra oddaje wiernie ich możliwości, **Instruktorzy** powinni skoncentrować wysiłki na **nauczaniu** podopiecznych pokonywania wysokich krawężników i betonowych barierok o wysokości ok. metra. Frustrujące jest, że musiałem poprowadzić (pod ogniem, a jakże) 3 obwie-

■ A tak wygląda Anonimowy Snajper, który udziela nam wsparcia. Piątka za skuteczność – ale z maskowania się jedyńka.



szonych bronią byczków wzdłuż wysepki pośrodku jezdni tak długo, aż nie znajdą podjazdu (!). A na kursie dla zaawansowanych nakazałbym studiowanie omijania blokujących drogę Trabantów (czy czegoś podobnego). Oficerowie winni zaś opanować otwieranie każdych drewnianych drzwi, a nie tylko tych stosunkowo nielicznych, za którymi ktoś na nas już czeka z wycelowaną bronią.

Tyle słońca w całym mieście... **a tak mało w nim życia.** Nigdy nie byłem w Bejrucie i domniemywałem, że miasto, w którym od ponad 30 lat toczą się walki uliczne, zapewne zbyt ludne nie jest. Ale też nie przypuszczałem, że jest aż tak puste. Prócz bączących much i ew. grup niemców w niektórych dzielnicach nie spotkać acie ni-ko-go. I niczego. Choćby kota. Cywile są tylko tam, gdzie to przewidzieli scenarzyści, by utrudnić nam zadanie. Ruin i ruder jest mniej niż we Wrocławiu w 60 lat po wojnie, a drogi najwyraźniej wytyczali amerykańscy architekci – od linijki. I mają idealną nawierzchnię. Ma się wrażenie, że to jakaś makietka czy obóz treningowy. **Zero klimatu...**

Interaktywność to pojęcie raczej obce twórcom tej gry. Większość rzeczy, w tym lampy i szyby w oknach, są niezniszczalne, nienaruszalne i nieporuszalne. Autorzy zdają sobie z tego sprawę i próbują ściemniać – np. gdy skierujesz ogień z wukaemu na budynek, wyraźnie słychać pękające szyby. Ale naturalnie tylko słychać, bo na żadnej z tafli szkła nie ma choćby rysy.

Inne takie

Grafikę oceniam w sumie pozytywnie. Co prawda, widać, że wszystko jakieś nieco kanciaste i nadmiernie powtarzalne, że poskąpiono polygonów na postaciach cywili... ale ogólnie rzecz biorąc, specjalnych powodów do narzekań nie miałem. Czego nie mogę powiedzieć o dźwięku

i muzyce. Motyw przewodni jest cieniutki. Jedyne, co można pochwalić, to temacik, który rozlega się w momencie, gdy wdzieramy się do pomieszczeń. Ból w tym, że jest krótki (dosłownie parę nutek na krzyż) i rozlega się przy każdym ataku. Po mniej więcej dwudziestym odsłuchaniu zapragnąłem wywalić cały magazynek kasaśza w kompozycję. A gdy w drugiej połowie gry niespodziewanie rozległ się inny motyw muzyczny (naturalnie krótki), normalnie miałem z radości tzy w oczach. **Dobra rada – wyłączcie muzykę.** Niewielka strata.

Efekty dźwiękowe – mizerne. Nie mam nic do strzałów itd. Ale czemu nasi marines za każdym razem, gdy wydajemy im rozkazy, mówią to samo? Czy naprawdę nie stać ich choćby na 3 odzywki na osobę? Po prostu porażka, szczególnie w porównaniu z Full Spectrum Warrior, które aż kipiało od jędrnych i zróżnicowanych dialogów. Animacje ruchu też jakieś takie... nijakie. **A cienie?** Argh. Powiem tak: nerwusom radzę od razu wyłączyć je w opcjach. Zwolennikom Monty Pythona polecam za to ich śledzenie – kto je rzuca, kiedy, w jakim kierunku (szczególnie z uwzględnieniem położenia słońca/źródła światła) i na jaki dystans. **Kupa śmiechu, ze zdecydowaną przewagą kupy.**

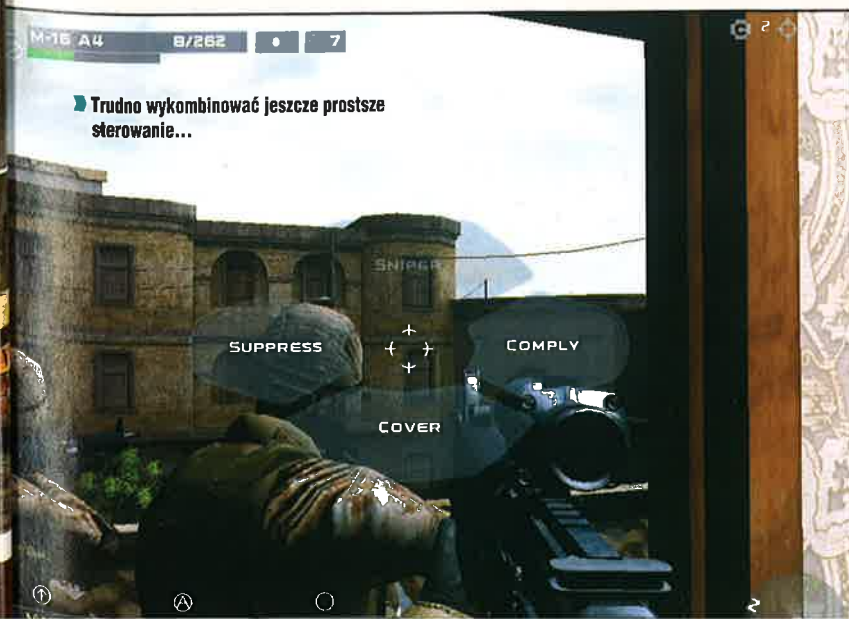
Multiplayer

Multi w CC jest niezły. Oferuje trzy tryby gry: kooperacji, zmodyfikowanej kooperacji i Fire Team Arena. Nie ma tu warty uwagi innowacji – ba, Fire Team Arena trąci nawet jakby „oldskulem”, to wręcz klasyczny deathmatch – dla 8 osób góra. Myślę, że walka w czterosobowej „ludzkiej” drużynie przy zastosowaniu taktyki R.F.T.A. przeciwko wrogiej AI jest najlepsza z tego, co oferuje multiplayer.

Zawsze (w/m)ierni!

Jest takie powiedzonko, że tylko dwa rodzaje ludzi naprawdę znają marines. Pierwszymi są sami marines, drugim zaś ich wrogowie. Pierwszym nie jestem, drugim być nie zamierzam. Krótko mówiąc – nie znam dobrze marines. A po kontakcie z tą grą nawet za bardzo poznać nie chcę.

Nie zrozumcie mnie tu źle – mimo że tyle się nad nią pastwiłem, uważam, że **na dal jest to dobra gra.** Granie w nią na pewno nie jest **katogą i potrafi wciągnąć.** Ale nie oczekujcie za wiele. To tylko taka gra na lato. Letnią znaczy. **Dużo poniżej tego, co obiecywano;** Sporo poniżej tego, co oczekiwałem. I zdecydowanie za mało jak na grę będącą potomkiem słynnego Close Combat. A szlachectwo ponoć zobo- wiązuje... **[CDA]**



▶ PRODUCENT: TEAM17
 ▶ DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
 ▶ CENA: 99,90 ZŁ
 ▶ WWW.WORMSMAYHEM.COM

▶ WIN 98/ME/00/XP
 ▶ PROCESOR: 1 GHz
 ▶ RAM: 256 MB
 ▶ GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK

PERMANENTNE DEJA VU

Do pewnego momentu czekałem z dużym zainteresowaniem na czwartą część znanego cyklu głównie z jednego powodu. Do tej pory Team17, owszem, odcinał kupony od popularności swoich gier, ale w momencie, w którym stawiał przy nazwie wyższą liczbę, wprowadzał naprawdę daleko idące zmiany. Krótkie spojrzenie na historię – pierwsze Worms były grą dość mroczną, a robaki wcale nie miały sympatycznych mordek.

Wormsy się skończyły. Złote czasy serii przypadły – według mnie – na Worms Armageddon, a jej kres nastąpił po World Party. Mało jest gier, które by tak straciły na przeniesieniu w trzeci wymiar.

cichu marzyłem, że gra wróci do widoku z boku, a robaczki znów będą niewielkie. Niedoczekanie – ku mojemu zdziwieniu, Mayhem nie zasługuje nawet na miano dodatku do Worms 3D. Bardziej prawdziwe i adekwatne byłoby nazwanie go zaawansowanym patchem dodającym kilka elementów... No dobra, przesadzam. Ale i tak prędzej mi na klawiaturze włosy wyrosną, niżbym jakimkolwiek posiadaczowi Worms 3D polecił kupno najnowszej odsłony. Wydawać się to złotych jeszcze raz na to samo?!

Widok z góry pozwala oszacować skalę zniszczeń.

WORMS 4

MAYHEM

Drugie przyniosły wielką zmianę – wprowadzono pastelową grafikę w wysokiej rozdzielczości, która nie wszystkim przypadła do gustu. Sama mechanika rozgrywki jednak zrekompensowała wszystkie wady. W Worms 2 osiągnięto najwyższy pułap grywalności w całej serii, później jeszcze dodatkowo wspomaganą przez dodawanie nowych, coraz zabawniejszych i bardziej morderczych broni w samodzielnych dodatkach.

Nowa era

Gdy jakiś czas temu trzeci wymiar wkradł się do gry, pojawiło się sporo głosów niechętnych. Nic zresztą dziwnego, Worms 3D miało niby większość elementów z poprzednich części, trzeci wymiar rzeczywiście wzbogacił rozrywkę i z pozoru wszystko wyglądało bardzo dobrze. Gra jednak zwyczajnie stała się znacznie mniej grywalna niż poprzedniczki. Sytuacja nie poprawiła się po premierze Worms Forts (od recenzowania której udało mi się uciec). Wręcz przeciwnie, tworzenie własnych fortyfikacji okazało się sztucznym uatrakcyjnieniem, które nie podbiło serc reszty graczy.

Czas na zmiany

Nieprzypadkowo więc spodziewałem się, że wypuszczenie Wormsów z numerem cztery oznacza całkowitą zmianę. Po

▶ Latanie na jetpacku ładnie wygląda, ale wygodne i łatwe nie jest.

Jest totalnie

Słowo „mayhem” oznacza chaos. Dystrybutor gry przetłumaczył podtytuł jako Totalną Rozwałkę. Obie wersje bardzo mi odpowiadają i wiele mówią o samej rozrywce. Bywa ona bardzo chaotyczna ze względu na tragiczną, choć i tak lepszą niż poprzednio, pracę kamery. Zaś słowa „Totalna Rozwałka” bardzo dobrze określają to, co zrobiło Team17 z moim zaufaniem do nich. Przez cały czas spędzony nad grą miałem nieodparte wrażenie, że autorzy przy jej robieniu nie bawili się tak dobrze jak kiedyś. To niestety czuć w każdym szczególe.

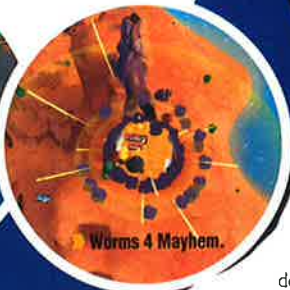
Robale monety toczą

Choć dla mnie Wormsy to gra tylko i wyłącznie multiplayerowa, bez grania w pojedynkę

Znajdź 10 szczegółów, którymi różnią się te obrazy. Mniej więcej tyle różnic da się dostrzec między tymi grami.



Worms 3D



Worms 4 Mayhem

daleko bym nie zaszedł. Na początku dostępne są tylko podstawowe elementy, do których można dokupić nowe po pokonaniu iluś tam misji dla pojedynczego gracza. Przebole-

bym, gdyby chodziło tylko o jakieś głupie czapeczki dla robaków. Tymczasem zmuszony byłbym kupować broń, w którą mógłbym wyposażać wromy w grze multiplayer. (Gwoli ścisłości – za pojedynki w multi również dostajesz monety, ale niestety niewiele.) Tycy się to oczywiście niestandardowego oręża, który przecież jest zawsze najzabawniejszy. A trzeba przyznać, że Inwencji przy wymyślaniu nowych broni tym razem autorom nie zabrakło.

Przedzaj mi klawiatura owłosieje, niżbym jakimkolwiek posiadaczowi Worms 3D polecił kupno najnowszej odłony.

Widok TSSP – Third Super Sheep Perspective. Sekundy Kadeta Ricka są policzone.



Wielki niewypał

Szkoda tylko, że najhucniej zapowiadana opcja własnoręcznego tworzenia broni jest tylko chwytem reklamowym. Poza tym, że możemy ją tworzyć jedynie z predefiniowanych elementów (co dziwne – nie jest, chcąc zrobić broń od podstaw niezbędna by była znajomość programu typu 3D Studio), to jeszcze jej działanie jest mocno ograniczone. Właściwie to poza mocą (również podlegającą limitom) i kilkoma szczegółami niewiele można zrobić. Choć po zsumowaniu kombinacji jest pewnie wiele, żadna z armat stworzonych przez gracza nie wniesie do Wormsów nowej jakości, będzie tylko powielala cechy już obecnych.

Arsenał kopie

Rodzaje broni jednak w gruncie rzeczy nie zawodzą. Oczywiście podstawową i niezastąpioną zabawką jest bazooka. Nie zabrakło też starych przyjaciół – granatów (zwykłego i rozpryskowego), shotguna, bananowej bomby, staruski, (super) owiec... Koneserzy ucieszą się też z obecności posągu ośła, ciekawe efekty daje też grubas zrzucony przez samolot czy

**NOWA GRA
W ŚWIECIE CHROME!**



TAKTYKA

TECHNOLOGIA

UMIEJĘTNOŚCI

**GLOBALNE ZAGROŻENIA
TAJNE DZIAŁANIA
ODDZIAŁY SPECJALNE PRZYSZŁOŚCI**

www.specforce.thegame.com



Sprzedaż wysyłkowa:
Tel. (0 prefiks 62) 73 72 739
E-mail: sprzedaz@techland.pl

Więcej informacji na stronie:
www.techland.pl
www.specforce.thegame.com



Samotny bohater idzie w stronę zachodzącego słońca, a za jego plecami płoną mosty... Kadr jak z filmu!



Ten radosny gość potrafi nieźle się wydać...



Nie ma jak cios gumowym młotkiem.

gość wznoszący robaki w powietrze. Bardzo cieszy też snajperka (z opcją zoomu, a jakże!), doskonała na bardzo odległe dystanse, choć szkoda, że zabiera jedynie 40 punktów życia. Ogólnie broń w Mayhem jest jakby nieco potężniejsza, w poprzednich częściach niełatwo było zadać za pomocą bazooki 50 punktów obrażeń, teraz jest to na porządku dziennym. Mam też wrażenie, że więcej broni i elementów na planszy powoduje zatrucie robaków, co staje się – nomen omen – plagą w wielu pojedynkach.

Pełzanie to przeżytek!

W zdolnościach ruchowych wormów wiele się nie zmieniło. Znowu ninja rope jest tragiczna i prawie bezużyteczna (a tak lubiłem jej używać w dwuwymiarowych Wormsach!), a jetpack jest trudny w obsłudze, choć dla wprawionego gracza jest idealnym narzędziem do przemieszczania się po mapie. Bardzo ciekawa jest za to butelka z płynem ikarowym (Icarus Potion). Nie wiem, co do niej nałali (a nie chcę wprowadzać w swój tekst product placementu, za który mi nie płacą), ale robak zdecydowanie po wychyleniu jednej dostaje skrzydeł. I to nie byle jakich – może prawie swobodnie latać po całej planszy (co nie oznacza, że się przy tym – wraz z graczem – nie męczy). Ogólnie jednak jeśli chodzi o sterowanie, wielkich zmian nie odnotowałem.

Co w trybach skrzeczy

Brak nowości również w trybach gry. Jest oczywiście trening, który tym razem sobie podarowałem – wiem, jak się poruszać, nie chciało mi się tego uczyć po raz n-ty (w miejsce n wpisz liczbę wydań, które recenzowałem. Ja sam się już w tym pogubiłem). Poza tym znajdziemy tryb Story, w którym do pokonania jest 25 misji. Te są nawet odrobinę zróżnicowane. Czasem polegają na zebrawaniu jakichś przedmiotów, innym razem zadaniem gracza jest wysadzenie jakiegoś budynku czy dotarcie w określone miejsce.

Wszystko to zresztą stara się nawiązywać m.in. do znanych filmów, ale humor w Mayhem wydawał mi się jakby nieco wymuszony i za mało infantylny. Ale może to ja jestem już tak zblazowany?

Gracz w pojedynkę może też zmierzyć się z samym sobą w trybie Challenge. Znowu nic nowego on nie niesie – wormsowi wyjadacze (no, nie dosłownie, o ile nie jesteś Chińczykiem lubującym się w szarańczowych ciasteczkach) dziesiątki razy już zbierali skrzynki Super Owca, czy strzelali do celów z shotguna. Niemniej warto te zadania wykonać, w dodatku w jak najlepszym czasie, gdyż zarobić na tym można drogie monety, czyli walutę w grze.

Ubiór robaka

Sporym plusem Worms 4 jest możliwość konfiguracji prawie każdego elementu rozgrywki w multiplayerze, choć oczywiście do pewnego stopnia. Począwszy od nazwy i ubioru drużyny, poprzez specjalną broń aż po zasady rozgrywki. Szczególnie wybór między ostatnimi jest ciekawy. Gracz ma do dyspozycji nie tylko zwykły deathmatch, zmierzyć się może również w kilku innych trybach, m.in. obronie wieży czy rodzaju capture the flag, czy przetrwania. Wybór jest tu niemały, ale niekoniecznie przekłada się to na grywalność. Mnie się i tak najlepiej grało w zwykłym deathmatchu, pozbawionym uduziwnień.

Mały ten świat

Gdy sobie przypomnę zróżnicowanie graficzne w Worms World Party, z niedowierzaniem patrzę na to, co tym razem zaoferowali panowie z Team17. Choć planszy jest sporo, ich tematyka oscyluje tylko wokół pięciu tematów: parku jurajskiego, średniowiecza, państwa arabskiego, placu budowy oraz Dzikiego Zachodu. Ażby się prosiło o jakieś bardziej znane miejsca, takie jak kuchnia czy wysypisko śmieci. Nie wspominając o tym, że wciąż w serii nie pojawiło się zróżnicowanie terenu,

wszystko ulepione jest z tej samej gliny, niezależnie od tego, czy to piasek, czy betonowy mur.

Pixel shader w akcji

Na pierwszy rzut oka zawiodłem się również grafiką, która wydała mi się zupełnie niezmienną. Engine oczywiście został ten sam, przestarzały już w chwili premiery w 2003. Tym razem jednak dodano miłe usprawnienie – filtr sprawiający wrażenie oglądania ręcznie rysowanej kreskówki. Nie posunięto się jednak na tyle daleko, by zrobić tak całą grę (a może na próbę tak zrobiono i nie wyglądała ona wtedy dobrze?), ograniczono się tylko do dymu i wybuchów, które teraz wyglądają dużo lepiej. Reszta jednak pozostała prawie bez zmian. Piszę prawie, bo teoretycznie poprawiono pracę kamery. W istocie nie doprowadza ona teraz do pasji, ale wciąż irytuje. Zwłaszcza w momentach, kiedy ustawia się w miejscu (najczęściej po strzale), w którym niczego nie widać i oczywiście nie można wtedy zmienić jej położenia.

Chcesz pisków – płac

Oprawa muzyczna jest taka jak zawsze. Gdzieś tam coś brzdąka, ale emocji te dźwięki żadnych nie wzbudzają. Jak zwykle też Team17 przygotowało sporo odgłosów wydawanych przez robaki. Tym razem jednak chcąc posłuchać sobie wszystkich, trzeba je wpięć w sklepie gry. Jaaasne – tylko po co kupować głupie dźwięki, gdy w multigrze nie ma dostępnych nawet niektórych map? Tak czy inaczej to jednak niewielka strata, od wielu lat głosy pierścienia znacząco się nie różnią.

Mimo wszystko

Wady wadami, ale Mayhem to wciąż są Wormsy. Czyli gra, przy której można zarwać niejedną noc. I choć jest archaiczna pod względem grafiki, choć nie różni się prawie wcale od Worms 3D, wreszcie, choć jest mniej grywalna niż produkcja z tego samego cyklu sprzed prawie dziesięciu lat – wciąż warto w nią zagrać, jeśli jeszcze ktoś nie miał z robakami kontaktu. Wtedy też może sobie do oceny dodać – niech stracę – nawet dwa punkty! **[CDA]**

6+

GRYwalność

6

WIDOK

7

AUDIO

6

WERDYKT

poprawna grafika

nowa, ciekawa broń

mało nowości

grywalność (subiektywnie)



Wakacyjne wojaże

Zapoznaj się z 50 praktycznymi
poradami dotyczącymi robienia zdjęć
podczas letnich wypraw



W krainie fakirów

Fotoreportaż z wyprawy do Indii

Od środka

Sekrety udanych zdjęć we wnętrzach



Warsztaty

- montaż obiektów
- drukowanie zdjęć
- korekta oświetlenia
- użycie filtrów



Najlepsze pismo o fotografii cyfrowej
NAJNOWSZY NUMER W KIOSKACH OD 15 CZERWCA!

fotografia[®]
& aparaty cyfrowe

PRODUCENT: 1C COMPANY
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.STALINGRAD-GAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 366 MHz
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB



ELD | ULEPSZONY BLITZKRIEG

STALINGRAD

Wielka i krwawa bitwa o Stalingrad od jakiegoś czasu stała się wdzięcznym tematem gier. Któż bowiem nie pamięta stalingradzkiego epizodu z Call of Duty? Dwa, trzy lata temu noszono się nawet z zamiarem stworzenia shootera pod tytułem Stalingrad.

Nie jest to rewolucja, ale mnie to wystarcza. Niezgorzsa gra.



Pancerna szarża powstrzymana.

Tak się jednak nie stało, projekt ten poszedł do piachu (a szkoda, bo walki uliczne to jest to, co tygrysy – ale nie Tygrysy! – lubią najbardziej). Za to na półki sklepowe trafiła gra pod jakże oryginalną nazwą Stalingrad. Tyle, że jest to ertees. Oczywiście zrobiony przez Rosjan, choć tym razem nie przez Nival. Twórcami są bowiem panowie z DTF Games. Nazwa Nival nie pada tu przypadkowo, bo to właśnie na silniku Blitzkriega (czyli sztandarowego tytułu Nival) powstał Stalingrad.

Za ojca Stalina...

Różnica pomiędzy Blitzkriegiem i Stalingradem jest jednak spora. Przede wszystkim pod względem graficznym, choć również rozgrywki, bo ta jest dużo ciekawsza niż w dziażdzu Blitzkriegu. No, może nie w sensie, że wymyślono proch czy coś w tym rodzaju, ale po prostu gra się dużo lepiej. Rosjanie oparli obie kampanie (oczywiście niemiecką i radziecką) na wydarzeniach, które rozgrywały się niedaleko Stalingradu pomiędzy lipcem 1942 i

styczniem 1943, kiedy to 6 Armia Wehrmachtu próbowała bezskutecznie zdobyć to miasto.

...I matkę ojczyznę

Panowie z DTF przygotowali się pod względem historycznym perfekcyjnie – wystarczy chociażby zajrzeć na ich stronę, by dowiedzieć się wszystkiego o walkach o Stalingrad. Ta wiedza procentuje w samej grze, bo zobaczymy w niej jednostki, które faktycznie brały udział w owych walkach, a nie takie, jakie programiści podpowiedziała bujna wyobraźnia. Do tego są one uzbrojone dokładnie w to, co obie armie miały wówczas na składzie.

Poza tym atutem Stalingradu są mapy. Te z Blitzkriega czy dodatków były – powiedzmy sobie – niezbyt dobre. Robiono je na zasadzie „tu damy las, tu rzeczkę, a tam most, bo coś pusto tutaj”. W Stalingradzie odtworzono pola bitew na podstawie zdjęć – i to widać. Bez znaczenia, czy walki toczą się w samym mieście, na placach, w okolicach dworca czy też poza miastem na polach i w małych wioskach wokół Stalingradu. Mapy są po prostu dużo bardziej grywalne, nie odczuwa się sfrustrowania, jakie towarzyszyło nam zwłaszcza podczas grania w Rolling Thunder, a czego przyczyną były właśnie źle pomyślane mapy.

Blitzkrieg w Stalingradzie

Inną wielką zmianą w porównaniu do gry Nival jest interfejs. W stosunku do tego, co było w Blitzu, widać znaczące zmiany na lepsze. Nie, żeby jakąś rewolucję wprowadził. Po prostu ktoś się postarał i pomyślał przy jego tworzeniu. A potem przetestował to, co wymyślał.

Na pewno Stalingrad wypada lepiej pod względem taktycznym. Nie wiem jak inni gracze, ale moja taktyka w Blitzkriegu polegała na „rzucam wszystko, co mam do ataku frontального i zobaczmy, co z tego wyjdzie”. Przeważnie taka taktyka wystarczała. Ba, czasem właśnie tylko taka metoda dała radę wygrać! Za to w Stalingradzie możemy się pobawić taktyką.

Owszem, nie jest to jakiś specjalnie rozbudowany element, ale atakując musimy to robić z głową i przygotować się do natarcia. Podobnie jak w Blitzkriegu, działa tu system napraw i uzupełniania amunicji, choć wydaje mi się, że



Engine Blitzkriegu nowy nie jest – ale się stara. :)

Sturer Emil

To nic innego jak prototypowe działo samobieżne kal. 128 mm (uaaaa!). Do tego nie jakaś tam haubica – ale rasowe działo o długości lufy 61 kalibrów – czyli krótko mówiąc: ciężki niszczyciel czołgów 35 ton wagi, 15-18 podskoków w zapasie, zamontowany MG-34, maksymalna prędkość ok. 25 km/h, pancierz o maksymalnej grubości ok. 50 mm, 5 ludzi załogi, otwarta od góry wieża. Działo, strzelając nienajlepszym

jednostki pomocnicze w Stalingradzie zachowują się lepiej.

Emil w akcji

Programiści rosyjscy trzymali się także realiów, jeśli chodzi o możliwości bojowe jednostek obu stron. Armia Czerwona bije Wehrmacht liczebnością oraz mobilnością. Za to Niemcy mają przewagę, jeśli chodzi o jakość sprzętu. Dzięki temu np. czołgi mogą celniej razić czerwonoarmistów na większy dystans. W sumie w Stalingradzie znajdujemy aż 150 różnych jednostek, przy czym autorzy sami podkreślają fakt, że po raz pierwszy właśnie u nich pokazały się jednostki, takie jak Panzer-selbstfahrlafette V „Sturer Emil” (nie wiesz „co to je?” – nie pękaj, zaraz się dowiesz!), czy działo PZB-41/28 AT. Dopracowano też bombowce i samoloty zwiadowcze. Zwiększono ich prędkość, przez co poruszają się po mapie bardziej realistycznie.

Gitary i czołgi

Jednak rzeczka, jaką na pewno zapamiętam ze Stalingradu, jest muzyka. Chyba każdego zaskoczy soundtrack do tej gry, bo przeważnie w grach tego typu mamy do czynienia z wojskowymi marszami. Tymczasem Skafandr z Petersburga raczy nas rockowo-metalowym soundem. Sam już nie wiem, czy to dla gry dobrze, czy źle? Najlepiej, abyście sami to rozstrzygnęli.

Jeśli o grafikę chodzi, to – jak wspomniałem – jest ona dużo lepsza od tej znanej nam z Blitzkriega, lecz zarazem nie może się jednak równać z Soldiers czy Codename Panzers. Jednak silnik Blitzkriega ma już kilka lat i nawet rasowanie go nie zdziała cudów. Pewnych ograniczeń przeskoczyć się nie da.

Stalingrad? Czemu nie...

Chociaż przez ostatnie miesiące mocno męczyłem się z dodatkami do Blitzkriega, to – o dziwo – w Stalingrad gra się przyjemnie. Cóż, jak widać, to tylko wyobraźnia panów z Nival jest tak ograniczona, że serwują nam nudne dodatki do Blitzkriega, podczas gdy z tego samego silnika można wykręcić sporo więcej. Czego właśnie macie namacalny dowód.

Nie jest to rewolucja, raczej drobne rozwinięcie Blitzkriega pod względem taktycznym, ale mnie to wystarcza. Niezgodna gra. [GDA]

pociągiem Pzgr.39 (APCBC) potrafiło z odległości 2000 metrów przebić pancierz grubości 132 mm. A nie było wówczas czołgu, który miałby taki pancierz. Wyglądało to ładnie ale w warunkach bojowych niespecjalnie się sprawdziło. Tym samym za wielu Emilów nie wyprodukowano. Dokładniej to aż dwa. Ocalały egzemplarz możecie obejrzeć w specjalnym „czołgowym” muzeum, w Kubince (koło Moskwy).

RECENZJE



...Wyychadili na bierleg Katluuuszar!



Klasa B - Compact Sports Tourer.



Mercedes w nowym wymiarze.



Mercedes-Benz

Autoryzowany Dealer i Serwis Mirostaw Wróbel

Wrocław, ul. Klecińska 155
tel. 071/358 58 58

Opole, ul. Wrocławska 145
tel. 077/401 83 83

Jelenia Góra, ul. J. Słowackiego 3
tel. 075/64 57 750

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
WWW.EASPORTS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

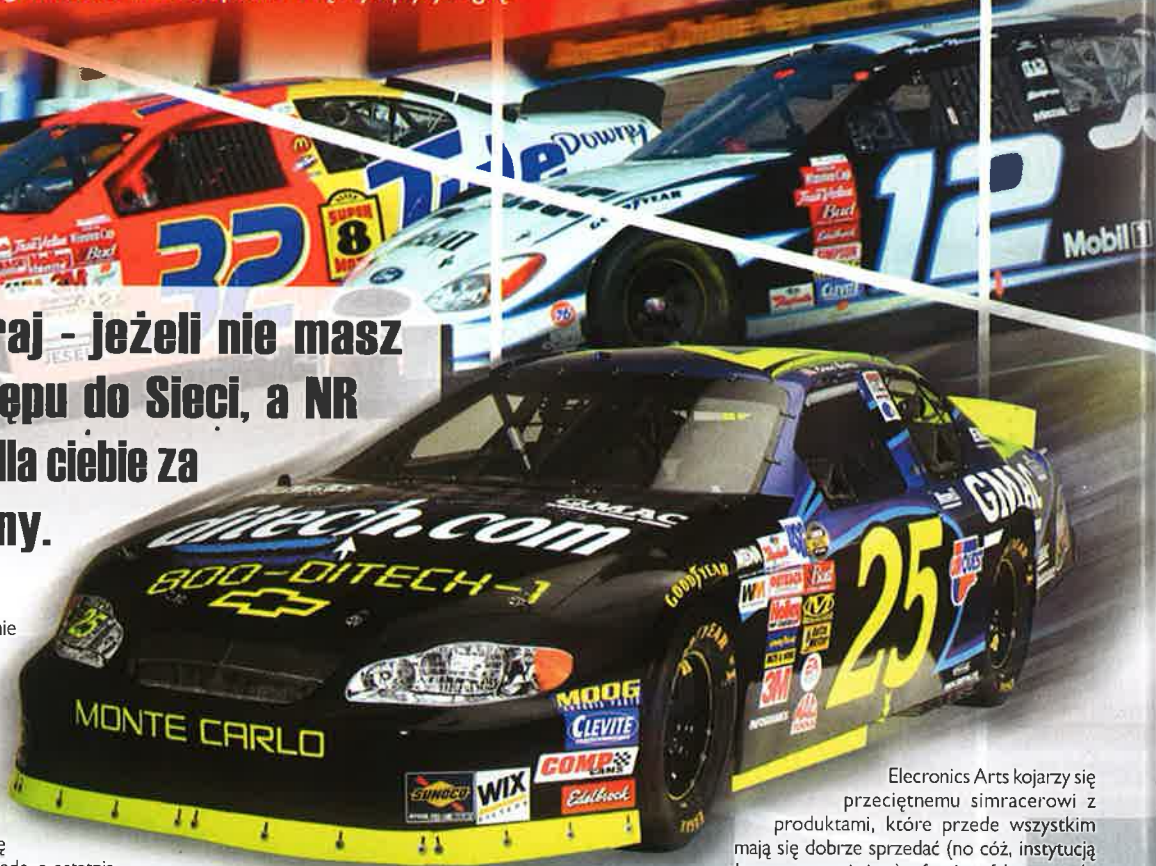
DE TIGES | NASCAR RACING NADAL RZĄDZI...

NASCAR: SIMRACING

Na 100% wiedziałem, że do recenzji NASCAR-a zostaną wyznaczony ja. Mimo że się od tego migałem, jak tylko można (wziąłem 30 dni zaległego urlopu wypoczynkowego, starałem się o urlop macierzyński i wychowawczy, chowałem się za słupem, jak przechodził szef), pewnego dnia po chwili nieuwagi w końcu mnie dopadli i wręczyli płyty z grą.

Zagraj - jeżeli nie masz dostępu do Sieci, a NR jest dla Ciebie za trudny.

Nie, bym tych amerykańskich wyścigów nie lubił, bo ja je uwielbiam i oglądam regularnie w telewizji, ale poprzednie gry od EA o tej tematyce były po prostu słabe. Liczył się tylko NASCAR Racing. Niestety obecnie licencję ma Electronic Arts. Cóż - Sierra upadła i zamknęła Papyrusa. A to właśnie Papyrus stworzył Indianapolis 500, później IndyCar Racing (okrzyknięty pierwszym prawdziwym symulatorem na PC), serię NASCAR Racing (była ulepszana przez dekadę, a ostatnia



Electronic Arts kojarzy się przeciętnemu simracerowi z produktami, które przede wszystkim mają się dobrze sprzedać (no cóż, instytucję charytatywną nie jest), oferując efektowną, ale dość płytką rozrywkę samochodową. Mimo to właśnie Electronic Arts wydało najlepsze jak do tej pory wyścigi Formuły 1 (i ja to napisałem? Niemożliwe!). Było więc światelko w tunelu, że w przypadku gry z NASCAR w tytule i „simracing” poniżej, będzie dobrze.

Konkrety

Tryby gry są mocno standardowe: jazda testowa, pojedynczy wyścig i kariera. Do wyboru trzy serie NASCAR National, Nextel Cup 2004, Nextel Cup 2005 oraz CraftMan, czyli wyścigi półciężarówek. Darowałem sobie wszelkie treningi (średnia wieku odpowiednia dla simracerów :P) i od razu zacząłem karierę od najmniej prestiżowej Craftmans Truck Series. Zaczynasz od ustawienia poziomów trudności oraz długości wyścigów. Jeżeli jesteś żółtodziobem i tak nie włączaj pomocy przy prowadzeniu samochodu. Lepiej obniżyć umiejętności komputerowym przeciwnikom. Teraz możesz zaczynać.

Kariera

Tryb kariery polega nie tylko na wygrywaniu zawodów, ale także na zdobywaniu gotówki

Simracing? Co to jest?!

A skąd się wzięła gra z podtytułem Simracing? Zaczniemy od podstaw: simracing to społeczność graczy, którzy w grach samochodowych szukają przede wszystkim realizmu. Nieważne, czy są to wyścigi kombajnów, kosiarek, rowerów trójkołowych czy formuły jeden. Ważne jest, aby zachowanie pojazdu było jak najbardziej zbliżone do rzeczywistego. Więc nie sugerujcie się żadnym Colinem. Nie ta liga, nie ten rodzaj gry. A jako że pokolenie NFS - Underground nie ma czasu przez cały dzień szlifować jednego toru, czy czasem wręcz zakrętu, wszystko to sprawia, że średnia wieku simracerów to... 30 lat. Czasem się zdarzy młody zdolny, a czasem simracer ma już wnuki. Jak widać, jest to rynek dość niszowy, ale na szczęście od czasu do czasu jakiś niezależny producent uruchomi projekt symulatora (a później jakiś wielki wykupuje studio i zaczyna się upraszczanie gry). Niech przykładem będzie Rally Trophy, w którego demie model jazdy był o wiele bardziej realistyczny niż w końcowym produkcie.



Dopingować mnie przyszła cała redakcja CDA (Śmug siedzi w czarnej koszulce, a Allor trzyma transparent).

wersja NR 2003 do dziś rządzi na serwerach wyścigowych) czy sim fenomen - Grand Prix Legends, która do dziś ma rzeszę wiernych fanów i ciągle dochodzą nowi.

Electronic Arts próbowało zagrozić tej pozycji tworząc NASCAR - Thunder; ale średnio im to wychodziło. Przede wszystkim kulał model jazdy. Oraz parę innych rzeczy...



Jeżeli szukasz informacji w Sieci:

<http://www.nascar.strefa.pl> – najlepsza (i chyba jedyna strona), na której znajdziesz informacje i relacje z wyścigów NASCAR
racesimcentral.com – ogólnoświatowe centrum fanów simracingu
forum.gpl.pl – polskie centrum miłośników symulatorów
www.ft.ultra.pl – a tu strona dla szukających informacji o Formule 1



Zróżnicowanie tras to nie jest to, z czego słynie Nascar.

zależnie od zajętego miejsca – i inwestowanie jej w poprawianie samochodu. Można także pohandlować pamiątkami. Szkoda tylko, że maksymalnie uproszczono tę zabawę. Wygląda to tak, że wykładamy kasę na jedną z czterech cech samochodu (aerodynamika, przyczepność, moc i moment obrotowy) i czekamy na rezultat badań. Po kilku wyścigach (zależy, ile kasy w badania zainwestowaliśmy) poprawia się współczynnik. Co ciekawe, nie można poprawić starego auta. Trzeba je sprzedać i kupić nowe, już ulepszone. **Rozczarowuje także handel.** Pamiątki mają swoją cenę zależną od postępów gracza, ale cena ich produkcji także rośnie. Jeżeli będziesz wygrywał, rynkowa cena pamiątek będzie bardzo wysoka i nie będzie się opłacało ich produkować. A za dużo czasu trwa klikanie strzałek – bowiem nie można wpisać wartości. Także przytrzymanie przycisku nie powoduje przyrostu produkcji, więc jeśli chcesz wyprodukować 100 000 koszułek, klikaj i klikaj, i klikaj – dobrze, że po 100 sztuk, a nie po jednej. O wiele ciekawiej wyglądałoby szukanie sponsorów. Na początku nie są zbyt hojni, ale jak przyjdą wyniki, będą też pieniądze. Zatem na początku nie podpisuj kontraktów na ponad 3 wyścigi.

Każdy wyścig składa się z czterech części. Na początku jest godzinny trening, później 2 okrążenia kwalifikacyjne, następnie znowu godzina przeznaczona na testowanie, a na końcu usłyszysz słynne „dżentelmen, start już endzin”. **Oprawa całości jest zrobiona bardzo dobrze.** W tle słychać hymn amerykański (taki ich

Za chwilę cyrk ruszy.



zwyczaj), w czasie wyścigu brudzą się szyby, zużywają opony, a na końcu można zobaczyć krótką relację z mety w miejscowej gazecie. Po wyścigu sponsorzy wyrażają swoje zadowolenie, kiedy wygrywasz, lub marudzą na brak zaangażowania, jak przegrywasz.

Warto także zwrócić uwagę na **rozbudowany garaż**. Chyba jeden z lepszych, jaki widziałem. Pierwszy poziom to trzy suwaki, którymi

ustawiamy, czy auto ma być szybkie, czy przyczepne, nad- czy podsterowane. Idealne rozwiązanie dla wszystkich tych, którzy nie mają ochoty sprawdzać, co się zmieni, jak koło się pochyli o pół stopnia. Oczywiście dla wytrawnych mechaników jest dostęp do każdego elementu w samochodzie. Nie zapomniano o multiplayerze. Można ustawić serwer dedykowany obsługujący ponad 40 graczy. No, w końcu o wiele lepiej ścigać się z innymi ludźmi. Taka jest idea simracingu.

Wymienię na lepszy model...

To co? Będzie wysoka ocena? Nie będzie! **Wszystko się rozbiło o ten nieszczesny model jazdy.** Nie da się ukryć, że jest on lepszy niż w dowolnym Need for Speed, ale ten NASCAR ma w tytule SimRacing i mierzy o wiele wyżej. Mimo zatrudnienia ludzi wcześniej pracujących u Papy, samochód zachowuje się bardzo cyfrowo. Nie czuć mikrouślizgów kół (szczególnie przedniej osi), które dostarczały tyle adrenaliny w NASCAR Racing. Tu albo jest przyczepność, albo jej nie ma. O wiele za łatwo opanowuje się także

poślizgi. Każdy, kto ogląda wyścigi NASCAR w telewizji, wie, że wytrącenie auta z toru jazdy kończy się albo na bandzie, albo na trawie. Tu czasem można się poczuć jak Marcus Gronholm na szutrze w aucie WRC. Chciałoby się rzec za Ireneuszem Dudkiem „nie tak, panowie, nie tak... au, szalalala”. Za to przyspieszenia i droga hamowania jak najbardziej odpowiadają rzeczywistości.

Na koniec kilka słów o muzyce i grafice. Nie skupiałem się na nich, bo w grze z podtytułem SimRacing nie to decyduje o atrakcyjności. Napiszę krótko, że to, co widać i to, co słychać, trzyma poziom i nie mam tu żadnych zarzutów. Jednak jeżeli chcesz pojeździć z simracera, poszukaj gdzieś NASCAR Racing 2003: A NASCAR SimRacing? Tylko jeżeli nie masz dostępu do Sieci, a NR jest dla ciebie za trudny. Mimo wszystko gra nie jest najgorsza. Szkoda, że to nie sim.

PS Podobno telewizja oglupia, więc niżej jest specjalna wersja dla miłośników szklanego ekranu i tych, co „nie lubią czytać”: „wrum wrum... Nu nu... Wziuuuu... Eee... gierka be, idę lulu”. [CDA]

Ciekawostki i rekordy:

Najwięcej zarobionych pieniędzy w 1 sezonie: Jeff Gordon Sezon 1998 – 9 306 584\$
 Najwięcej wygranych wyścigów 1 sezonie: sezon 1967 Richard Petty – 27 zwycięstw
 Najwięcej zdobytych Pucharów Winstona: 7 – Dale Earnhardt Sr., 7 – Richard Petty
 Najwięcej wygranych wyścigów w Pucharze Winstona: 200 – Richard Petty
 Najwięcej wygranych wyścigów pod rząd w Pucharze Winstona: 10 – Richard Petty
 Rekord Prędkości w kwalifikacjach a zarazem największa prędkość NASCAR: Bill Elliot – 212, 81 mph (324,41 km/h) na torze Talladega 1987 r.
 Najwięcej Zarobionych Pieniędzy w karierze: 41 538 362\$ – Dale Earnhardt Sr.
 Najwięcej okrążeń na prowadzeniu w 1 wyścigu: wszystkie okrążenia – Jeff Burton – Sylvania 300
 Najmniejsza różnica pomiędzy 1 a 2 miejscem w wyścigu Pucharu Winstona: 0,002 s (11,28 cm) – Carolina Dodge Dealers 400-03/16/03 Ricky Craven-Kurt Busch

6+

GRYwalność... 5
 VIDEO 8
 AUDIO 8

WERDYKT

- + kilka serii do wyboru
- + niezła grafika
- + dedykowany serwer
- + tryb kariery
- + garaż
- uproszczony do granic możliwości handel
- dziwnie zachowujący się przyczepność
- kiepskie AI
- NR 2003 w dalszym ciągu jest najlepszy
- za mało wyróżniające dla simracera, za nudy dla miłośników NFS

PRODUCENT: DIRECT ACTION GAMES
 DYSTRYBUTOR: GROOVE GAMES
 WWW.COMBAT121.COM

WIN 98/ME/00/XP
 PROCESOR: 1 GHz
 RAM: 256 MB
 GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | KOMBAT FARSA

Marksistowsky rebelianci kontra U.S. Force. Z niecierpliwością czekam, kiedy Navy Seals, Zielone Berety, Rangersi i USMC Recon zostaną wysłani do walki z Gumisiami i Smurfami. Chyba tylko ich jeszcze nie natłukli.

COMBAT

TASK FORCE 121

COMBAT – TASK FORCE 121

Nie wiadomo za bardzo, skąd się wzięli marksiści-terrorysty, ale jedno jest pewne. Już w pierwszej misji Operation Burning Justice Oil Platform będziesz musiał powstrzymać czerwoną falę. Właściwie to nie czerwoną, a czarną, bowiem marksiści planują wysadzenie platformy wiertniczej i olbrzymich zapasów ropy, co spowoduje degradację środowiska, zanieczyszczenie oceanu i śmierć rybek z ferajny. Katastrofa ekologiczna to nie jedyny problem. Terrorysty uwieźli również obsługę stacji i grożą, że im zrobią kuku. I to nie na muniu, jeno we łbie, pociskami kal. 9 mm.

Cale dziesięć

Jeśli ten opis was rozochocił, główka pod kran, za okno lub do lodówki, trzeba ochłonić i wracać do nieciekawej rzeczywistości Combat – Task Force 121. Gra od samego początku potyka się o własne krzywe nogi. Wersja single to cale dziesięć misji, które leżą głęboko, głęboko poniżej poziomu takiego na przykład Delta Force: Black Hawk Down. Gra leży i kwiczy, można wziąć patyki i w niej pogrzebać, ale robi się to niechętnie i z obrzydzeniem.

Wykonać zadanie

Briefing do misji to czarna plansza w stylizyce klepsydry obwieszającej śmierć 90-letniego dziadka. Po lewej stronie umieszczono kilka zdań – celów misji. Banal tych zadań objawia się w pełni dopiero podczas ich wykonywania, więc jest jeszcze chwila, by zażyć tabletkę antykaca. Obok briefingu dogorywa animacja przedstawiająca naszego dowódcę. Jego plastikowa twarz została pokryta efektem zapiaszczonego ekranu. I dobrze, bo gość wygląda, jakby umarł dawno, dawno temu, tylko nikt mu jeszcze o tym nie powiedział.



Misji czar

Wszystkie misje skonstruowano w oparciu o ten sam schemat i te same rozwiązania. Idziesz, człowieku, od punktu A do punktu B właściwie bez jakichś sensownych przystanków po drodze, bowiem intrygami i zadaniami do wykonania panowie z Direct Action Games najwyraźniej się brzydzą. Nie ma też obawy, że się gdzieś zaplądasz lub zgubisz. Cały czas masz przed sobą tylko jedną, słuszną drogę. Drzwi, które nie prowadzą tam, gdzie zaniżyli skierować cię twórcy, po prostu się nie otwierają. Odszukiwanie tych, które mogą się otworzyć, to chyba największe wyzwanie w tej grze – bo na pewno nie stanowią go przeciwnicy, dla których najwyraźniej nie starczyło sztucznej inteligencji. Jak to w komunizmie – nie dowiedzieli na czas.

Agorafobia?

Cechą marksistowskich terrorystów jest najwyraźniej przywiązanie do miejsca. Podoba mi się to. Stoi taki gagatek jeden z drugim jak woskowa figura Michaela Jacksona. Jeśli wbiegniesz do pokoju, w którym czai się ów wróg, pewnie zaczniesz strzelać do ciebie i biec ci na spotkanie, ale jeśli wycofasz się do poprzedniego pomieszczenia, na pewno o tobie zapomni. Kurtyna w dół, koniec spektaklu, można znowu zamienić się w manekina z wystawy. Jaś Fasola nie wymyśliłby podobnych gagów.

Granat soccer

W kolejnych misjach, w których do uzbrojenia dodano granaty, też można się pośmiać. W naszych przeciwnikach nagle budzi się jedna komórka odpowiedzialna za myślenie i każe im kopać granaty, które spadły w ich pobliżu. Pomyśl by nieży, ale padł na etapie realizacji. Chodzi o to, że goście starają często dopaść granat "na siłę". Mówię o sytuacji, gdy np. koło stoi gdzieś za słupem, a granat potoczył się właśnie na drugą stronę. Co się wtedy dzieje? Nasz hero, zamiast się cieszyć, że ma osłonę i

czekać na wybuch, wybiega, żeby pograć nim w piłkę. Pokałem ze śmiechu na widok gości, którzy rzucają się do granatu, jakby to było jakieś jajko-niespodzianka z superzabawką w środku! Oczywiście w chwili, gdy jegomość szczęśliwy przykładł nogę do granatu, wlatywał w powietrze. Pewnie ze szczęścia, że się tak fajnie rozewrał.

Strzel, pal, otrzep się

Oprócz granatu i pistoletu USP mamy również inne zabawki. Karabin szturmowy M4 z miotaczem granatów M203, karabin maszynowy Mk43, taktyczna snajperka kaliber .50, strzelba M11, nóż, ładunki wybuchowe c4 to arsenal, jaki dzwiga nasz hero. Broń prezentuje się poprawnie, ale co z tego, skoro nie jest sensownie zbalansowana. Chodzi o to, że Mk43 ma taką samą skuteczność jak pistolet. W jednym i drugim przypadku trzeba wystrzelić podobną liczbę pocisków, aby położyć przeciwnika! Dla kontrastu np. jedno dziabnięcie nożem w ramię od razu zabija każdego terrorystę. Strach się bać, co by to było, gdyby w arsenale naszego zawodowca znalazły się np. widelec albo wykalczka. Zabilby na śmierć!

Marne widoki

Lokacje to m.in. dżungla, rafineria, centrum miasta, wioska itd. W niektórych miejscach widoczki są ciut lepsze niż beznadziejne, ciut. Większość lokacji ma jakieś niezamierzone, zabawne akcenty. Choćby kury, które udają żywe ptaki, ale słabo im to wychodzi, bo są to stałe, nieruchome obiekty. Nie tylko ptaki zostały zaklęte w kamień, również w rzeczywistości podatne na ciosy przedmioty jak monitory, drewniane skrzynie itd. są niezniszczalne. Na tle bitmapowego nieba z kilkoma białymi kropkami imitującymi gwiazdy rozciąga się kraina, która mogłaby się stać z powodzeniem scenerią do przedszkolnego przedstawienia albo słabego horroru klasy D.

Combat – Task Force 121 zawodzi niemal na całej linii.

Wiele rozczarowanych osób

Jedyną rzeczą, jaka w pewnym sensie ratuje grę jest rozgrywka wieloosobowa. Graczy może być maksymalnie szesnastu, multi oferuje osiem trybów rywalizacji. Oprócz klasycznych w rodzaju Deathmatch, Capture The Flag, Last Man Standing jest np. interesująca rozgrywka zatytułowana VIP Escort. Jak łatwo się domyślić, polega na eskorcie ważnej osoby. Gracze dzielą się na dwie drużyny, z których jedna musi ochronić VIP-a, a druga stara się zlikwidować cel. Na potrzeby multi zaadoptowano 13 leveli (część z gry). Niestety nie są one najlepiej zaplanowane, na dodatek słabe zróżnicowanie broni wyraźnie przeszkadza podczas gry sieciowej. Combat – Task Force 121 oferuje również przedścielowy trening, podczas którego można przećwiczyć wszystkie dostępne tryby multi w wersji z botami. Tylko po co.

Śpij, dziecko, śpij

Combat – Task Force 121 zawodzi niemal na całej linii. Nie pisałem już nawet o braku płynności kamery, słabych dźwiękach i niedorobionych motywach muzycznych, bo leżącego się nie kopie. A gra panów z Direct Action Games sama pada na twarz, nie trzeba jej mocniej popychać. Z czystym sumieniem jej nie polecam. [COA]

3

GRYWALNOŚĆ	
VIDEO	2
AUDIO	4
	5

WERDYKT

- nie zwleka się
- ja gorzej gry
- w niezamierzony sposób komiczna
- banalne, nudne misje
- liniowość
- niemal wszystko jest niedopracowane

PRODUCENT: MAJESCO
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.BLOODRAYNE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



ELD | DRACULA PRZEWRAÇA SIĘ W GROBIE

Rayne stała się dokładnie taką samą ikoną gier komputerowych jak wcześniej miss Croft. Seksowna, wręcz perwersyjna, rozebrana półwampirzyca spogląda na nas z okładek pism komputerowych, fani bez problemu mogą kupić komiksy o jej przygodach, a niezmordowany Uwe Boll lada dzień uraczy nas kinowym (s)hitem „BloodRayne”. Nic zatem dziwnego, że dość szybko doczekaliśmy się sequela gry.

Iść za ciosem

Panowie z Terminal Reality zdecydowali się na dość karkołomne posunięcie. Zamiast kontynuować historię rozpoczętą w pierwszej części (II wojna światowa), rzucili naszą bohaterkę w obecne czasy. Cóż, jak wiadomo, dhampirzyce nie starzeją się tak szybko jak zwykli ludzie i bez obaw, na twarzy Rayne nie pojawiła się żadna zmarszczka, a jej boskie uda nie zostały skałane cellulitem. Co się działo przez 60 lat z Rayne i jej głównym przeciwnikiem – notabene ojcem – Kaganem?

Nowe czasy, stary wróg

Wiadomo tyle, że córeczka nie zdołała go dopaść, bo w sequele zadaniem Rayne jest – nadal – zabicie Kagan. Wszystko jest zatem po staremu, z tym małym wyjątkiem, że inne czasy, inny klimat. Ten nowy, a może inaczej – brak starego, powoduje, że mi gra się jakoś tak... niewyraźnie. Klimat tajemniczości budowany przez cmentarze, gotyckie zamki, mokradała został zastąpiony przez stacje metra i ulice amerykańskich miast. Do tego nowe lokalizacje są zamieszkiwane w sporej

części przez byłych członków berlińskiej Love Parade. W sumie nie mam do irokezów na głowie, bo sami takowego mam, ale ja wyglądam jak duński metalowiec, a nie transwestyta. Jakoś bardziej mi leżały zombi z jedynek niż te kolorowe buce rodem z techno party dla kochających inaczej.

Sieczka, jakiej mało

Jednak nie tylko brak klimatu jest wielkim problemem BloodRayne'a 2. Tym największym jest brak pomysłów. Gra jest potwornie liniowa i monotonna. W całości polega na przejeździe korytarzem, wejściu do pomieszczenia i tam bezlitosnym zarzynaniu dziesiątków lub setek punków lub rednecków. W pierwszej odsłonie BloodRayne'a poziomy były dużo lepiej zbudowane. Mielismy tam jakąś swobodę, mogliśmy trochę pokłuczyć, zgubić się nawet. A tu nic z tego. Droga prosta jak z bicia strzelić i nudne wyrznięcie mobów. Nie tego się spodziewałem. Najbardziej „spodobały mi się” miejsca, w których musimy wykonać jakąś bezsensowną czynność i dopóki jej nie zrobimy, do pomieszczenia lub nawet w nim respaujemy się przeciwnicy w ilościach przekraczających zdrowy rozsądek. Po jakichś pięciu minutach i pięciu tysiącach zdekapitowanych punków każdy normalny człowiek zaczyna się irytować.

Nudna walka

Nie tylko liczba przeciwników i liniowość gry jest problemem, albowiem same pojedynki też są nie tak efektowne jak w jedyne.

Rewelacyjna pierwsza część BloodRayne'a sprawiła, że dla wielu graczy to właśnie czerwonołosa Rayne zdetronizowała Larwę Croft na tronie najbardziej seksownej bohaterki gier.

To się w głowie nie mieści, co wyczynia ta pan!

Nie trzeba było mówić „to mnie ssie”, proszę pana.

Z uroczej sieczki gra przemieniła się w monotonna rzeźnię bez większej fantazji.

Aż skry się syplą, tak się panna rwie do pracy.

Niby ulepszono system walki wręcz, niby dodano nowe **combosy**, a tak po prawdzie gra wygląda na mniej dynamiczną. Być może dzieje się tak także dlatego, że przeciwnicy są chyba trochę bardziej odporni na ciosy? W rezultacie zatem trzeba nieraz się namachać jak cepem podczas zniw... Oczywiście **BloodRayne 2** jest grą chyba jeszcze bardziej krwawą niż poprzednia. Choćby z racji tego, że przeciwników jest kilka razy więcej. Dalej więc latają ręce i nogi, Rayne z gracją trepanuje czaszki, a krew bryzga na podłogę i ściany wiadrami. Smacznego. Spokojnych snów.

Nowy, lepszy harpun

Wspomnianych pieśczołot nasza piękna panna dokonuje za pomocą znajomego zestawu narzędzi. Mimo upływu latcej ulubionymi zabawkami pozostają dwa ostrza oraz harpun. Tą drugą bronią jednak nauczyła się nowych sztuczek. Teraz może chociażby efektownie rzucić o ściany nabitymi na harpun punkkami. (Chłopcy czują po tym jacyś tacy... przybici.) Stare pukawki także zostały podliftowane. Teraz Rayne strzela z nowoczesnych pistoletów, choć mam wrażenie, że siła rażenia została ta sama. Widać, kule są z tego samego ołowiu.

Zapatrzeni w Księcia

Na plus autorom z Terminal Reality należy zapisać, że podczas tworzenia **BloodRayne'a 2** pilnie obserwowali konkurencję (w przeciwieństwie do twórców **Larwy**, którzy przez dekadę robili kolejne takie same sequele, bo – jak widać – uważali, że są bogami). Rezultatem poczynionych obserwacji jest „pożyczenie” z **Prince of**

Persia kilku nowych umiejętności czerwonołosej. Rayne zatem ostro kica po ścianach oraz różniastych żerdziach. Trzeba przyznać, że te elementy gry są równie widowiskowe jak w **Księciu**, może nawet bardziej, bo Rayne wygina się ślicznie przy tych wygiębasach i chyba tylko na gustujących w chłopcach to nie podziła. Jeszcze inną umiejętnością półwampirzycy jest ślizganie się po poręczach z wdziękiem Tony'ego Hawka. W sumie nic wielkiego, ale zawsze to ciekawy sposób na pokonywanie schodów.

Wampirze moce

Nasza urocza Rayne nie zapomniała również o swoim pochodzeniu i podobnie jak w jedyńce, ma kilka wampirzych mocy. Część z nich pochodzi z jedyńki, ale jest też kilka nowych. Najlepszą jest chyba **Blood Storm**, czyli coś na kształt małego, lokalnego i krwawego tornada, które zabija wszystkich wrogów dookoła. Inną fajną umiejętnością Rayne jest **Ghost Feed**, polegająca na wypuszczeniu przez bohaterkę ducha, który następnie wysysa krew z biednych i niczego się niespodziewających przeciwników.

Ach, ta kamera

Wydawać by się mogło, że dwa lata dzielące obie części **BloodRayne'a** to czas odpowiedni do tego, by programiści dostrzegli największy

Bool w tyłku :)

Na fali popularności BloodRayne'a powstał pomysł, aby przenieść seksowną półwampirzycę na duży ekran. Reżyserem został spec od nisko-

budżetowych produkcji opartych na grach, czyli maestro Uwe Boll. W chwili obecnej „dzieło” jest w postprodukcji, czyli już niedługo zobaczymy film na ekranach. Rolę Rayne zagrała Kristanna Loken, znana chyba wszystkim z roli roboty w ostatnim

„Terminatorze”. Jak przystało na genialnego wizjonera Bolla, większość ról została obsadzona przez „młodych, ambitnych” aktorów. Z całej obsady znam tylko Michaela Madsena (któż nie pamięta jego genialnej roli we „Wściekłych Psach”?) oraz

Bena Kingsleya, który gra Kagana. Co do fabuły – rzecz dzieje się w Rumunii w XVII wieku, a Rayne jak zawsze walczy ze swym ojcem. Znając twórczość Uwe Bolla i po zobaczeniu trailera nie nastawiałbym się na coś więcej niż film klasy C.

Ten widok to zasadniczo podsumowanie gry – jest do... popatrzenia :)

Ciachu-ciachu, chlastu-chlastu, że też nie mam rączek jedenastu...

Ctrl + E Harpoon enemies into the fireplace

Wampirza capoeira?

mankament pierwszej części. Chodzi mi oczywiście o fatalną pracę kamery. Każdy normalny gracz będzie ponownie bluźgał przy każdym poruszeniu myszki. Czegoś tu nie rozumiem – skoro w tysiącach TPP i FPP sterowanie jest takie samo, po co silić się na oryginalność i robić coś, co powoduje, że granie ociera się o masochizm? W trakcie gry z milion razy traćłem orientację w tym, co się dzieje, bo kamera pokazywała w danym momencie np. sufit. Owszem, po godzinie idzie się przyzwyczaić, ale nie zmienia to faktu, że interfejs jest – delikatnie mówiąc – kiepski.

Więcej polygonów

Progres natomiast zanotowali graficy i koderzy. Oprawa gry wygląda odczuwalnie lepiej niż w jedyne. Głównie dlatego, że Rayne oraz wszelkiej maści wrogowie otrzymali dużo, dużo więcej polygonów. Otoczenie jest w większości interaktywne, dzięki czemu możemy je do woli demolować. Animacje również całkiem fajne, o czym już zresztą wspominałem. Dodatkowo nasza Rayne zmienia kostiumy i trzeba przyznać, że dziewczyna równie efektownie wygląda w wymalateksowym i roboczym wdzianku, jak i wieczorowej sukni. Jak widać, piękna kobieta jest zawsze piękna, bez względu na to,

co ma, lub czego nie ma, na sobie. Szkoda tylko, że lokacje są takie nijakie, bo poza nimi w zasadzie grafika jest niezła.

Techno party

Tego samego nie mogę powiedzieć o dźwięku. Muzyka pastuje do tego, co widzimy na ekranie, czyli do tych buców z Love Parade – znaczy, słyszymy głównie techno. Fuj. Z zaślepienia wspominałem klimatyczne sample z jedyńki. Natomiast same odgłosy... w pierwszej części bawiły mnie odzywki Rayne oraz odgłos, gdy namiętnie wysysała krew z ofiar. W BloodRayne'ie 2 odzywki są dużo niższych lotów i częściej się powtarzają. W rezultacie irytują. Natomiast sam odgłos wysysania krwi

dziś bardziej kojarzy się z filmami... eee... przyrodniczymi niż z grą. Cóż, dzieciaki będą szczęśliwe, ja nie jestem.

Bloody(rayne) game!

Po raz kolejny okazuje się, że nie tak łatwo jest zrobić dobry sequel świetnej gry. Panom z Terminal Reality z pewnością się to nie udało. BloodRayne 2 nie jest grą złą, ale daleko jej do klimatu i jakości jedyńki. Z uroczej sieczki gra przemieniła się w monotonną rzeźnię bez większej fantazji. Wielka szkoda, wydaje się, że BloodRayne zaczyna rozmieniać się na drobne – czyżby los Larwy Croft nikomu nie nie dał do myślenia? [CDA]



SMS o treći
MARTA
na nr **7228**

z komórki 7428
0-708-777-660

DZWOŃK W INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWOŃK

PRODUCENT: PLAY
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19,90 ZŁ
WWW.MALUCHRACER.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | GIERKOWE DISCOPOL

MALUCH RACER 2

Maluch Racer to swoisty fenomen socjologiczny. Mimo że generalnie recenzenci wieszali na tym tytule psy, bo był to – co tu dużo mówić – kosmiczny crap, gierka zdobyła w naszym dziwnym kraju dość sporą popularność i ponoć całkiem nieźle się sprzedawała.

Później

były Poldki i inne cuda, teraz zaś historia zatoczyła pełne koło i mamy powrót do korzeni. Wyścigi maluszkami wróciły. W nowej wypasionej odsłonie, odpicowane na błysk, lepsze, większe, ładniejsze i... tak samo obclachowe. W MR2 ponownie zasiadamy za kierownicą Fiata 126p. Podobnie jak w poprzedniej edycji, poza podstawową wersją, otrzymujemy również wymyślne wariacje, różniące się między sobą wyglądem, idiotyczną nazwą (Binode, Toxic, Red Thunder itd.) i osiąganymi (najmocniejszy model ma – fio, ho! – 122 KM).

Może i gra ma jakieś plusy...

Poza pojedynczymi wyścigami, w których sami wybieramy trasę, samochód i liczbę okrążeń, mamy też coś, co szumnie nazwano trybem kariery. Jest to niestety nazwa mocno na wyrost. Ot, 30 wyścigów bez wyrażonej ciągłości, bez nawet najdrobniejszego zarysu fabularnego, bez krzyty urozmaienienia w rodzaju ilości przeciwników, odmiennych trybów itd. Na każdej trasie jest to samo – ścigas się zawsze z 3 innymi gogusiami na 2-3 okrążeniach, zaś by przejść do kolejnego odcinka, musisz ukończyć wyścig na 1 miejscu. Wpływu na wybór samochodów nie masz – w karierze są one przydzielane automatycznie. Ot i wszystko.

Chodzi o to, by te plusy...

Na plus można zaliczyć widok zza kierownicy – za to, że jest, za to, że prezentuje się całkiem dobrze i za to, że w widoku tym jeździ się chyba najlepiej. Delikatnie pochwalici należy również grafikę. Nie zrozumcie mnie źle – przy jakiegokolwiek poważnej konkurencji (by nie szukać daleko – chociażby taki Xpand Rally) wygląda to wciąż biednie, ale pomiędzy oprawą MR1 a MR2 jest naprawdę duża różnica. Oczywiście między bajki należy włożyć bezczelne hasła reklamowe o „trasach godnych samego N4S:U”. Tym niemniej nie trzeba się już chować pod kamieniem ze wstydu.

...nie przysłoniły wam minusów

Bardzo irytujący jest system checkpointów. Zapomnijcie o robieniu skrótów czy ścinaniu co ostrzejszych zakrętów. Jeśli nie przejedziesz między wyznaczonymi na trasie punktami checkpointu, gra tego nie zaliczy – i po zawodach. Na szczęście to ograniczenie dotyczy także komputerowych przeciwników, którzy na niektórych odcinkach mają wyraźne problemy z zaakceptowaniem tej zasady. Z poziomem trudności, a co za tym idzie – sztuczną inteligencją oponentów też jest różnie. Czasem jadą idealnie jak po sznurku, a czasem jak skończeni idioci ładują się całą trójką w najbliższą przeszkodę. W takiej sytuacji wygrana w wielu przypadkach to czysta ruletka. Czasem można przegrać w 10 podejściach, by za 11 razem wygrać, nie spiesząc się zupełnie...

Cóż, by nie było absolutnie żadnych wątpliwości – mimo że MR 2 jest wyraźnie lepszy

Niech się schowa NFS!

od poprzednika zarówno pod względem oprawy, jak i grywalności, wciąż nie oferuje wiele więcej. W końcu ileż można jeździć maluchem ze 120-konnym silnikiem po parkingu przed supermarketem. Dają 4 – bo mimo wszystko gierka pozytywnie mnie zaskoczyła.

Spodziewałem się kaszany – a tu gra ZALEDWIE kiepska.

On by się uśmiał

A tak na marginesie... Przy okazji recki Zoo Empire, Qn'ik wspominał o pewnym portalu, który lubi udowadniać, że gry z hurtowni PLAY biją na łeb wszelką konkurencję. Nie tak dawno dali kolejny popis kompetencji. Z ich zestawienia wynika, że MR2 deklasuje N4S:U2. Oczywiście przy ocenie pominięto drobniaki, takie jak grywalność, oprawę, tryby gry itd. W końcu kogo takie szczegółoliki interesują. Skupiono się natomiast na bzdetach, które dla przeciętnego gracza są mało istotne (np. estetyka opakowania!), czy też detalach, które na upartego decydują o przewadze MR2 – nasza ścigałka zmiążdżyła konkurencję pod kątem ceny oraz polonizacji. Niezła komedia, nie? Ale cóż, reklama dźwignią handlu, a pieniądze nie śmierzczą. Ale takie zagrania już chyba tak. [CDA]

4

GRYwalność 4
Widok 5
Akcja 3

WERDYKT

- + niezły widok zza kierownicy
- + zdecydowanie lepsze od części I
- mimo wszystko to dalej bzdziele
- brak multy
- pod każdym względem odstaje od „poważnych” produkcji

PRODUCENT: 576 MEDIA
DYSTRYBUTOR: TOPWARE
CENA: 59,90 zł
HTTP://ROADTOFAME.TOPWARE.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1.5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | WĘGIER (TEŻ) NIE POTRAFI!

ROAD TO FAME



Need for Speed: Underground 2 przejechał po trasie tak szybko, że nawet woda w kałuży go nie zauważyła. Później pojawił się Street Racing Syndicate – już nie tak szybki, ale wciąż imponujący. Po nim długo, długo nic... I wreszcie – zza rogu wychyla się powolutku, choć wcale nie majestatycznie, Road to Fame!

Oczywiście RtF węgierskiego studia 576 media wspólną z wymienionymi wyżej pozycjami ma tylko tematykę. Mierz siły na zamiary, jak to mówią. W przypadku Maluch Racera się to sprawdziło – gra nie aspirowała do miana konkurencji dla produkcji Electronic Arts, stanowiła jedynie puszczenie oka do graczy. To właśnie z Maluch Racerem, wbrew kampanii reklamowej (i cenie!), przede wszystkim konkuruje Road to Fame. Do tego stopnia, że jeździć możemy również pocziwym Maluchem, choć nazwanym inaczej (żaden z samochodów nie występuje pod prawdziwą marką). Tyle tylko, że Topware reklamuje tę grę co najmniej jak jakieś objawienie.

Zdobądź tożsamość

Menu i interfejs są równie proste jak kąt 90 stopni. Na początku tworzymy profil, wybierając facjatę spośród sporej liczby i przechodzimy do garażu. Tam kupujemy samochód i dorzucamy do niego części. Na początku, z racji na niewielkie finanse, stać nas na coś słabszego i podstawowy tuning, później, w miarę pokonywania kolejnych tras, jest już dużo lepiej. O dziwo, w grze jest tylko opcja kariery. Nie można sobie niezobowiązująco pojeździć po odkrytych wcześniej trasach. Nawet pokonywanie ich w treningu kosztuje, przez co nie ma większego sensu. No ale nic to, przejdźmy wreszcie na tor.

Szok graficzny

Grafika jest żałosna, prezentuje się na poziomie pierwszego Maluch Racera. Żeby jednak było zabawniej, na moim komputerze (Athlon 2200XP, GB RAM, GeForce 4Ti) dało się grać tylko w najniższych ustawieniach. Próby zwiększenia rozdzielczości kończyły się animacją w tempie jednej klatki na sekundę.

A, jak się w ogóle grało? Przypnę, że model jazdy mnie pozytywnie zaskoczył. Nie to, żeby był szczególnie realistyczny, ale różnice między samochodami w grze są znaczne, do każdego trzeba sobie opracowywać osobną taktykę, czego nie spotykamy w każdej zręcznościowej ścigalce.

Zawsze drugi

Największe zdziwienie jednak dopiero czekało. Po bezproblemowym pokonaniu pierwszej trasy nadszedł czas na drugą, której zwycięzynie nie byłem w stanie wygrać. Cokolwiek bym nie zrobił, zawsze dojeżdżałem na metę jako drugi, z kilkunasto-



Wiercie lub nie, ale na ekranie ta gra wygląda jeszcze gorzej niż na obrazkach.

Finałowy wyścig
czas zacząć...



km/h, gdy mój przeciwnik jechał, jak się okazało, ponad 150? Czy ktoś tę grę w ogóle testował?!

ma (!) sekundami straty. Żeby było śmieszniej, wygranie na tej trasie stanowi warunek dostania się do kolejnych (po zajęciu pierwszego miejsca RtF awansuje gracza, przyznając mu status „Początkujący”). Sytuacja wydawała się tym bardziej beznadziejna, że jeździłem czymś podobnym do starego Poloneza (na nic więcej mnie nie było stać), a zwycięzca wyścigu miał co najmniej jakieś Porsche.

Chwila prawdy

Przypnę, że byłem w niemätej panice – recenzję musiałem wszak napisać, a zrobić to po tak powierzchownym poznaniu gry się nie godzi. Zacząłem się rozglądać za cheatami, bezskutecznie. Na szczęście okazało się, że w katalogu z grą jest plik ini, w którym bezczelnie, za pomocą windowsowego notatnika, można wpisać dowolną kasę. Po takim oszustwie kupiłem najszybszy wózek i rzeczywiście – udało mi się wygrać. Tylko jakim niby sposobem miałem tego dokonać wcześniej samochodem jadącym maksymalnie 120

Od razu odpowiem: nie. A jeśli już, to tylko na jednym komputerze, bo produkcja to niesamowicie kapryśna. Zawiesza się systematycznie, w zależności od konfiguracji, co 5-15 minut; czasem nawet zatyka komputer tak, że niezbędny jest twardy reset. Również rozgrywka obfituje w nielogiczności. Zupełnie nie opłaca się w RtF naprawiać swoich błędów. Wjechałeś w słup? Nie używaj przypadkiem wstęcznego – dużo szybciej i wygodniej będzie ci wrócić na tor za pomocą jednego klawisza. Czasem nawet to łatwiejsze niż pokonywanie co trudniejszych zakrętów, gdyż gra od razu ustawia samochód w dobrą stronę.

Wiecie, co w tym wszystkim jest najzabawniejsze? Za tę grę trzeba zapłacić 60 złotych! No, przepraszam bardzo, ale takie pieniądze z powodzeniem starczą na kupno pierwszego Undergrounda, a i jeszcze na jakieś nitro w puszcze zostanie. Moja rada: trzymajcie się od Road to Fame z daleka. [GDA]

3

CZYWAŁOŚĆ

WYŚCIG	3
WYŚCIG	3
WYŚCIG	3
WYŚCIG	3

WERDYKT

- ➕ swoje samochody
- ➕ różnice w prowadzeniu
- ➖ poziom trudności
- ➖ awaryjność
- ➖ cena

PRODUCENT: FIREFLY STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.FIREFLYWORLDS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT | PROGRAMIŚCI TWIERDZĄ, ŻE TWIERDZA JEST DOBRA

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

Nie dajcie sobie wmówić, że gry komputerowe nie mają wartości edukacyjnej. Po kilkunastu godzinach ze Strongholdem 2 poznałem wszystkie rodzaje średnio-wiecznych tortur i kar. Przeczytałem o nich w Internecie, zastanawiając się nad tym, co najchętniej zrobilibym z twórcami tej produkcji...

Czuję się oszukany. Nie wiem, czy wynika to z braku umiejętności twórców, czy też z ich wyrachowania, ale uczucia, jakie Stronghold 2 wywołuje w całości, jako finalny produkt, są ledwie cieniem doskonałego wrażenia, jakie zrobiły na mnie prezentowane dziennikarzom przed premierą gry jej poszczególne elementy.

To, co na pierwszy rzut oka wzbudzało zainteresowanie, po bliższym kontakcie okazuje się niedopracowane. Dlatego czuję się oszukany. Bardzo. I bez wahania zrobię programistom z FireFly jesień średniowiecza. Nie tylko z tyłków...

Krzesło czarownic

...ofiarę sadzano na krzesła nabijanym drewnianymi lub metalowymi – w tym przypadku także rozgrzewanymi do czerwoności – kółkami...

Taką torturę zaszerwowałbym twórcom za to, co zrobili z kontynuacją tak dobrej gry. Pierwsza Twierdza (tak przetłumaczono oryginalny tytuł Stronghold), mimo średniej oprawy graficznej i uproszczonych zasad, stała się jedną z bardziej popularnych gier strategicznych osadzonych w średniowiecznych realiach – zawdzięczała to głównie niesamowitej grywalności. Wydawało się więc, że studio FireFly zna formułę na tworzenie wciągających, atrakcyjnych strategii. Kiedy ogłoszono, że Stronghold 2 zostanie zaopatrzone w trójwymiarowy engine, model ekonomiczny gry zostanie rozszerzony, a jej militarny aspekt wzboga-

cony o kilkanaście nowych jednostek i machin oblężniczych, mieliśmy pełne prawo spodziewać się hitu. Niestety!

Madejowe łożo

...łoże z kołowrotkiem na jednym i kajdanami na drugim końcu, umożliwiające rozciąganie ofiary, dręczonej także dodatkowymi torturami (np. wlewanie do gardła gorącego oleju)...

Rzuciłbym na nie programistów za totalny miszmasz w trybach gry. Kampania jest w Strongholdzie 2 podzielona na dwie ścieżki – Path of Peace i Path of War. Z założenia ta pierwsza ma pozwalać na grę skoncentrowaną na rozwoju gospodarki, podczas gdy druga przeznaczona jest dla tych graczy, którzy chcą słyszeć jedynie szcęk uderzających o siebie mieczy. W rzeczywistości po wyborze każdej ze ścieżek i tak będziesz się musiał zajmować i gospodarką, i militariami. O ile podążając ścieżką pokoju liczba i stopień trudności wyzwań bitewnych są rzeczywiście niewielkie, tak wybierając drogę wojny, musisz sobie przygotować spore zapasy cierpliwości – by stworzyć armię, trzeba ją wcześniej wyszkolić i wyposażać, a to wymaga skupienia się przez dłuższy czas na froncie... rozwoju ekonomii królestwa.

To jednak jeden z mniejszych minusów gry, tym bardziej że w jej strukturze jest też kilka pomysłów całkiem niezłych. Spodobało mi się takie zaprojektowanie misji, że każdą kolejną zaczynasz z zamkiem, jaki zbudowałeś w poprzedniej. Gra ma też doskonały edytor misji, który daje szeroki wachlarz opcji umożliwiających skonfigurowanie mapy, liczby i rozmieszczenia wojsk, wydarzeń skryptowanych, a nawet opcję łączenia pojedynczych misji w większe kampanie.

Kajdany Skeffingtona

...dłonie i kolana skazańca zakuwane były w połączony łańcuchem obręcz, które w nienaturalny sposób wyginały całe jego w ciało...

To za błędy w modelu ekonomicznym gry. W dużej mierze bazuje ona na wskaźniku zadowolenia wieśniaków – jeśli jest on wysoki, nowi kmiotkowie z chęcią osadzają się w obrębie twoich murów obronnych; jeżeli jest niski, pozostawiają swoje chatki i opuszczają grani-



A po pracy czas na fajrant...



ce królestwa. Jeśli masz wieśniaków, pracują oni w budynkach produkujących różnego rodzaju dobra. Niestety często się zdarza, że opuszczają swój zakład pracy i zaczynają zarabiać na życie występkiem. W założeniach dzieje się to tym częściej, im bardziej niezadowoleni są twój poddani, w praktyce jednak zdarza się na okrągło – i to w sposób losowy.

To tragedia, jeśli przytrafi się komuś, kto wykonuje pracę ważną dla utrzymania poziomu zadowolenia innych wieśniaków (np. zbiera z ulic „gong”, czyli odchody i nieczystości). Ponieważ gra nie ma żadnego narzędzia (ikonki, okienka, tekstu) informującego o takim wydarzeniu,

czas obrony wojska wroga są właściwie nieaktywne, siedzą za murami i nie wychodzą w pole, nawet kiedy mają znaczącą przewagę liczebną. Wystarczy więc podjechać pod mury przeciwnika z kilkoma katapultami i bez większego wysiłku zniszczyć jego umocnienia i przzerzedzić zastępy obrońców.

W ataku bywa jeszcze gorzej. Na forach internetowych gry pojawił się np. sposób na powstrzymanie komputera przed skutecznym atakiem. Gracze dostrzegli, że atakujące jednostki komputera nie potrafią kłaść drabin na drewnianych umocnieniach, więc próbują niszczyć owe struktury mieczami. Wystarczy

na zasadzie – „to poprawimy do czasu wypuszczenia wersji sklepowej”. Hm... Czas zapisać sobie w notatniku, żeby nigdy nie wierzyć w tego typu zapewnienia programistów.

To jednak byłoby do przełknięcia, gdyby Stronghold 2 – podobnie jak Twierdza – śmigał jak rączce konie nawet na słabszych komputerach.

Ekipa FireFly zasłużyła na batożenie za to, co zrobiła ze Strongholdem 2.

możesz nie zauważyć tego od razu. A wtedy twoi poddani przestają być twoimi poddanymi, opuszczają swoje miejsca pracy i cały budowany z mozołem dostatek zaczyna się spać. Denerwuje też brak możliwości „wylączenia” dowolnego zakładu pracy i skierowania wieśniaków w nim zatrudnionych w inne, bardziej w danym momencie potrzebne miejsce.

Gruszką

...nabijane kołkami narzędzie, które w zależności od popełnionej zbrodni (pomówienie, stosunki z Szatanem, sodomia) wkładano w odpowiednie otwory ciała...

To gratka, jaką przygotowalibyśmy specjalnie dla tych członków ekipy, którzy zajmowali się mechaniką bitew oraz sztuczną inteligencją komputera. Zresztą o inteligencji mówić w tym przypadku nie za bardzo można, bo tak głupiego przeciwnika nie widziałem już dawno w grze strategicznej. Chcecie przykładów? Większość zagrywek taktycznych komputera bazuje na prostych skryptach, które łatwo rozpracować i wykorzystać. Pod-

więc postawić wokół swojego zamku dwie-trzy linie drewnianych palisad, a kiedy rycerze zapamiętacie szczyrbą na nich ostrza, ty możesz spokojnie wystrzelać ich łucznikami stojącymi na prawdziwych, kamiennych fortyfikacjach. Trudno także wytłumaczyć, dlaczego komputer właściwie nie używa maszyn oblężniczych lub co powoduje, że urządzenia obronne montowane na murach znikają (znikają!), gdy żołnierze oblegający zamek postawią drabiny na tym samym odcinku umocnień. Podobnych baboli jest tu naprawdę dużo.

Hiszpański but

...nogę więźnia wkładano do specjalnie przygotowanego drewnianego buta z otworami, w które następnie wbijano drewniane kliny, łamiąc stopę ofiary...

Nowy graficzny engine, według zapowiedzi jedna z mocniejszych stron gry, to również w ostatecznym rozrachunku raczej minus niż plus. Oglądany na prezentacjach wyglądał całkiem nieźle, a widoczne już wtedy błędy (m.in. przenikanie się modeli jednostek) komentowano



Tymczasem nowa produkcja FireFly chodzi wolno i ociężała nawet na maszynach bardzo szybkich. Zarówno redakcyjny, jak i domowy komputer wyraźnie męczył się z grą, której dość często zdarzały się zaciachy i spowolnienia. Przy takiej jakości grafiki, jaką reprezentuje gra, niczym nie jest uzasadnione to, że gra tak wolno chodzi (za to właśnie kara trzewika!).

Śruba na kciuki

...działa podobnie jak imadło – między dwie metalowe sztaby wkładano kciuki skazańca, a następnie skręcano je, miażdżąc paznokcie i kości...

Wbijanie na pal, batożenie, wyrwanie kończyn ze stawów, łamanie kołem – ekipa FireFly zasłużyła na te i inne kary za to, co zrobiła ze Strongholdem 2. Wypuszczony niedawno patch (26 MB) poprawia więcej niż połowę błędów i dzięki niemu gra zaczyna pokazywać lepsze oblicze i wypełniać zapowiedzi twórców. Mam nadzieję, że polskie wydanie od razu będzie wyposażone w tę i późniejsze „łatki”. [CBA]



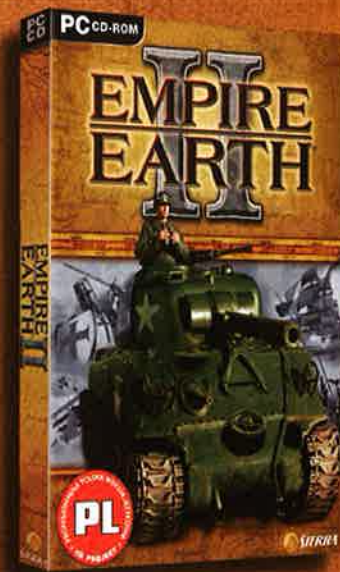
WERDYKT

- + ciekawa tematyka
- + za 2-3 latki może być całkiem, całkiem
- + świetny edytor
- liczne błędy w mechanice rozgrywki
- wolny i nieciekawny engine 3D
- niepotrzebne przemieszczanie wateków ekonomicznych i gospodarczych

EMPIRE EARTH II

KONKURS SMS!

DO WYGRANIA :
PROCESOR AMD ATHLON 3400+
MEMORY STICK USB 2.0 128 MB
20 GIER EMPIRE EARTH 2



Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Ile różnych jednostek dostępnych jest w grze Empire Earth 2?

- A)ponad 350
- B)ponad 200
- C)około 100

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.EE.X, gdzie X to prawidłowa
odpowiedź na pytanie konkursowe
(A, B lub C)
I wyślij smsem pod numer **71641**

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 5 lipca 2005 r.

Fundatorem nagród jest: **CDPROJEKT** AMD

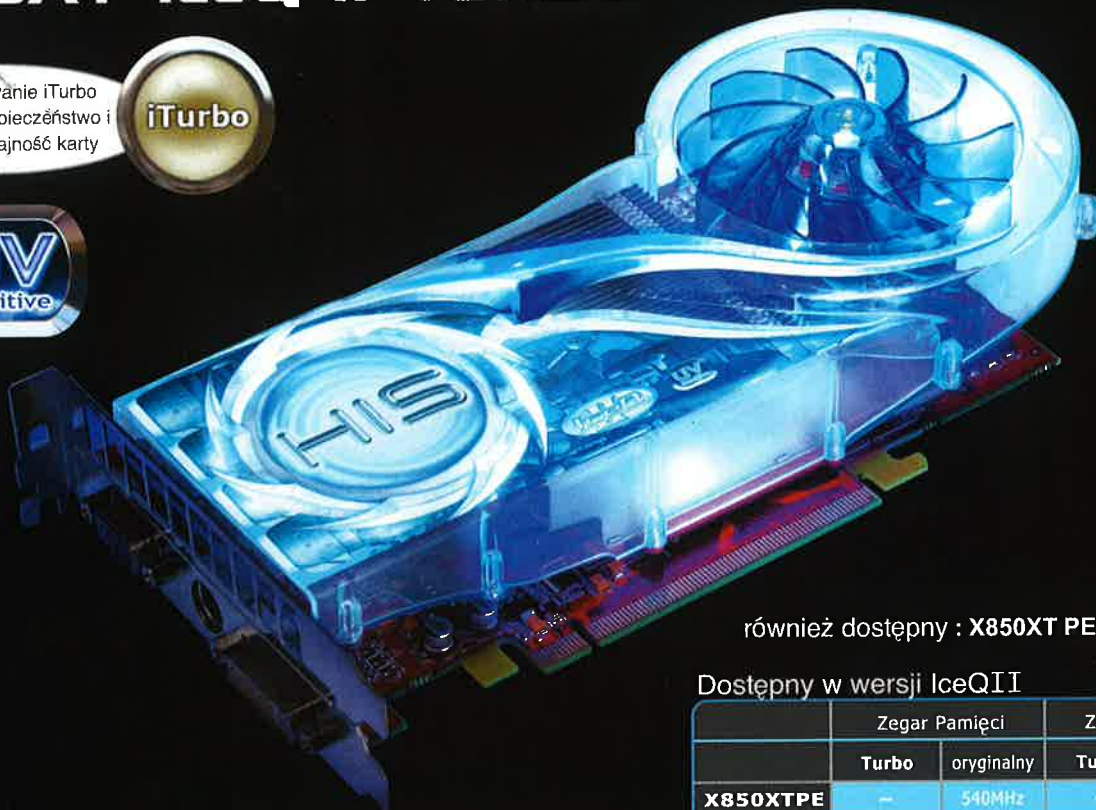


HIS

X850XT IceQ II TURBO

Oprogramowanie iTurbo kontroluje bezpieczeństwo i zwiększa wydajność karty

iTurbo



również dostępny : X850XT PE IceQ II !!!

Dostępny w wersji IceQII

	Zegar Pamięci		Zegar Procesora	
	Turbo	oryginalny	Turbo	oryginalny
X850XTPE	—	540MHz	—	1.18GHz
X850XT	540MHz	520MHz	1.18GHz	1.08GHz
X800XL	432MHz	400MHz	1GHz	980MHz
X800	398MHz	392MHz	910MHz	700MHz

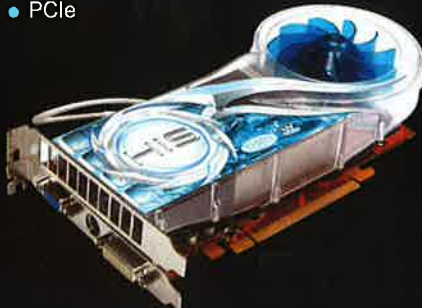
HIS X700Pro IceQ TURBO

- Zegar Pamięci - 425MHz (460MHz TURBO)
- Zegar Procesora - 860 (960MHz TURBO)
- PCIe



HIS X800XL IceQ II TURBO

- Zegar Pamięci - 400MHz (432MHz TURBO)
- Zegar Procesora - 980MHz (1GHz TURBO)
- PCIe



HIS 9800 Pro IceQ

- Zegar Pamięci - 380MHz
- Zegar Procesora - 680MHz
- AGP 8X/4X



Hightech Information Systems Limited
www.HISdigital.com



Firma HIS otrzymała ponad 300-cie nagród za swoje produkty z procesorami graficznymi ATI.



PRONOX
TECHNOLOGY
...nakładamy dobro ceny!!!

PRONOX S.A.

40-282 Katowice, ul. Paderewskiego 32c
tel. (32) 207 56 00, fax (32) 207 56-03
www.pronox.com

PRODUCENT: BLUE 52
DYSTRYBUTOR: HIP INTERACTIVE
WWW.STOLEN-GAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

GEM | SKRADZONE NADZIEJE

STOLEN

To, że to jeden z tych dni, wiedziałem już, gdy dzwonek budzika wrył się w mózg jak długo trepanatora-sadysty. Samotna, niewyspana, a przede wszystkim zbyt krótka noc miała się ku końcowi i znów trzeba było zmierzyć się z bezwzględnością rzeczywistości... Bardziej bezwzględna, niż możecie sobie wyobrazić!

Pierwsza próba

uniesienia pięknych powiek wywołała łupnięcie dwutonowego kafara wprost w ciemność i parę niejasnych myśli o śmierci. Skalpel światła wblającego się w oczy spowodował też jednak pierwszą tego ranka racjonalną reakcję: radosne „dzień dobry” wyskrzeszane z wyschniętego gardła... Wstałem.

Dzień po...

Do redakcji dotarłem spóźniony, niedomyty (skończył się żel i dokonałem porannej ablucji przy użyciu szamponu) i uboższy o 100 złotych (miły kontroler z uśmiechem przypominał mi, że bilet 30-dniowy to nie to samo, co miesięczny). Dotoczyłem się do biurka i ciężko opadłem na fotel. Jak wielkim błędem był gwałtowny

pisanie o czymkolwiek, a zwłaszcza o Stolen, powodowała rozpad synaps i opad członków. Mój ból był widoczny także dla MacAbry, który w stylu Klubu Pocieszycieli Hioba – wyszczał „Przecież ssssam chciałeś”... Miał rację – sam chciałem, sam się prosiłem...

A miało być pięknie

Na Stolen – twór nieistniejącego już dzisiaj Blue 52 – czekałem jak zapewne każdy fan serii Thief czy Splinter Cell – żarliwie i namiętnie. Z zapowiedzi wyłaniał się obraz skradanki doskonałej – osadzonej rozsądnie na stabilnej bazie rozwiązań już sprawdzonych, ale zbudowanej z polotem godnym największych artystów. Znakomite zdawało się w niej wszystko – od charakteru głównej bohaterki po nieco komiksowy klimat scenarii. Hasła z materiałów prasowych – „ultrarealistyczny”, „high-tech”, „Hollywood-style”, „movie-like” – wirowały w mojej głowie przez całe miesiące przed premierą.

Nadzieje na doświadczenia przynajmniej porównywalne z tymi związanymi z niedawnym Chaos Theory jednak prysły już w niespełna sześć minut po tym, jak ciemnogrnatowe pudełko trafiło w moje dłonie. Było gorzej niż źle...

Złotolubna, skoczna i do...

Bohaterem Stolen jest Anya Romanov... eee... Ania Romanow – złotolubna gimnastyczka specjalizująca się w skokach. W jej przypadku jednak nie chodzi o krążki rozdawane najlepszym w czasie podniosłych uroczystości, lecz sztabki ukryte bezpiecznie – do czasu – w podziemnych sejfach. I nie przez konia ci ona skacze – raczej na ośłach, którzy uważają, że sejf to skuteczna ochrona majątku.

W dotarciu do owych skarbów użyteczny jest szeroki zakres dostępnych jej ruchów – od skradania się po huśtanie się na żerdziach. Niewiele jednak w jej ruchach elegancji właści-

Czuję się okradziony z nadziei, jakie wiązałem ze Stolen.

ruch pojąłem już po kilku minutach, w czasie których koncentrowałem się wyłącznie na ścisaniu wyraźnie pękającej czaszki i cichym pojękiwaniu w rytm kolejnych fal bólu. Prawdziwą próbą charakteru okazała się także wyprawa do kuchni w celu przywitania się z ekspresem. Ta jednak opłaciła się i już po chwili byłem w stanie ponownie zasiąść przy komputerze – tym razem z dwoma kubkami czarnej jak smoła, gorzkiej jak piołun i gorącej jak ława kawy w żołądku, ale bez wrażeń wóchatego koca w ustach i brudnej waty w głowie. Świat się skupił i nabrał barw. Wydawało się, że najgorsze już za mną.

Prosto między oczy

I wtedy spadł kolejny cios! Nadszedł wraz z krzywym uśmiechem postaci z pudełka ustawionego na biurku. Nie dane mi jednak było posmakować mdlącego przerażenia – chrząknięcie tuż przy uchu oznaczało, że czas już poznać terror: Obróciłem się tylko po to, by ujrzeć swoje przerażone (i niezbyt świeże) oblicze w okularach Mac Abry. Syk „Ssstolen!!!” zza wąskich, skrzywionych w okrutnym uśmiechu warg i ruch ręki w stronę kalendarza z adnotacją „do 10.00 – rec. – półtorej strony”, nie pozostawiły miejsca na złudzenia: miałem dokładnie godzinę i dwadzieścia dwie minuty, by wypełnić zobowiązanie. A przecież myśl o

Gadget-games to najmocniejszy atut Stolen...

Progress
Percent Complete
67%

3+

GRY WALNOSC

WIELO 3
ADRES 6
ADRES 5

WERDYKT

lokalny odpowiednik termowizji – sonar
gadget-games

cyfrowe cienie (0 lub 1, nie pośrodku)
„Inne światy”
A (bez I)
bezmislne rozmieszczenie punktów save'ujących
oprawa audio-wizualna

Nigdy więcej nie patrz na mnie takim wzrokiem.

w jej choćby protagonistom serii Prince of Persia czy Splinter Cell. Animacje Ani są nerwowe, rwą się, szarpią. Wrażenie takie podkreślają jeszcze nieprecyzyjne sterowanie (najgorzej jest podczas prób łapania zabezpieczeń komputerów) i – zwłaszcza – nieoczekiwane zmiany ustawień kamery. Te ostatnie sprawiają, że scenki platformowo-zręcznościowe bardzo ściśle wiążą się z frustracją i przynajmniej kilkoma nieodmiennie radosnymi ruseczkami, wygłaszanymi przez gracza pod adresem jej matki. Zwłaszcza że w Stolen obowiązuje system wyjątkowo złego automatycznego zapisu gry i może się zdarzyć, że wrócić do nich będzie trzeba kilka razy...

Od linii

Sterowanie, kamery, a nawet autosave to jednak – jak się szybko okazuje – wcale nie największe problemy Stolen. Na pierwszy plan wysuwają się fundamentalne błędy w założeniach gry pomyslanej, przypominam, jako skradanka. Najpoważniejszym jest... komiksowe skonstruowanie światła i cieni, co oznacza, że jeśli Ania nie jest całkowicie ukryta – jest widoczna. Z zapewnieniami, jakoby gra miała być „ultrarealistyczna”, kłóci się też liniowość, która wzbudzić by mogła podziw matematyków. W Stolen kolejne fragmenty czterech map odkrywane są dokładnie w taki sposób, w jaki wymyślił to sobie twórca – po A musi być B, nigdy zaś C. Co najgorsze jednak – każdy fragment mapy to zupełnie inna, niemal całkowicie odrębna rzeczywistość! Wyobraź sobie – Ania biegnie korytarzem w towarzystwie trzech przypadkowych strażników i przy akompaniamencie syreny alarmowej. I właśnie w chwili, gdy zaczyna czuć na karku ich nieświeży oddech, dopada drzwi, otwiera je i... jest w innym świecie! Syrena wprawdzie wciąż wyje, ale „czynnik ludzki” najwyraźniej nie poddał procesowi przejścia przez drzwi...

A... A... A... gdzie IP

Strażnicy w Stolen to temat na osobną opowieść. Nie, nie dlatego, że twórcy gry postawili bariery nieprzekraczalne nawet dla nich, przez co nie będą nigdy mogli udowodnić, jak są dobrzy. Dlatego, że w przypadku ich AI nie ma mowy o II! Zapowiadana przez twórców „pamięć krótkotrwała” to bajka. Jedyne, co potrafią, to maszerować w kółko, a skuteczni są tylko wskutek wyjątkowo niekorzystnego dla Ani splotu zdarzeń. To z kolei sprawia, że nie przeszkadza brak możliwości skutecznego wyeliminowania strażników na dłuższą niż 30 sekund. Zwłaszcza że nie prostszego, jak ponownie stanąć nad wstającym i ponownie zmienić Anię w minitornado zupełnie nieprzekonujących ciosów i kopnięć (twórcy najwyraźniej nie wpadli na to, że stosowne „neutralizujące” mężczyźni kopnięcie każda kobieta ma w genach...).

Kaci

Ze zjeżonym włosiem i obłędem w oczach stawiałem kolejne znaki składające się w słowa i budujące zdania recenzji Stolen – rozczarowania znacznie boleśniejszego dla mnie niż to, jakim się okazał np. Driv3r. Bolała i boli przede wszystkim świadomość potencjału, jaki został zmarnowany bez szans na wskrzeszenie w sequelu. Bohaterka, fabuła, nawet scenaria Stolen jest nieokreślona i bez wyrazu, a samej Ani na pewno nie uda się skraść serc graczy, lecz co najwyżej nadzieje, jakie z nią wiązały. Nie pozostało mi więc już nic innego, jak polecić ją najgorszym wrogom, samemu zaś wysokim lobem postać granatowe pudełko wprost do kosza ze śmieciami. Tam jego miejsce... [CDA]

*No, z „dzień dobry” pozostało tam jedynie dźwięczne „rrr”.

Nudno, brzydko, głupio...

Komputronik.pl

Największy internetowy sklep komputerowy w Polsce

- ponad 8500 produktów • doskonała dostępność • wszystkie nowości
- atrakcyjne ceny i promocje • realizacja dostaw nawet w 24h
- serwis realizowany na nasz koszt!

AMD Athlon 64
3000+
procesor

512 MB
pamięć

160 GB
dysk twardy

DVD+/-RW
napęd



GRATIS!

Codename Panzers
Faza Pierwsza PL (PC)

Niesamowita strategia (RTS) umieszczona w realiach II Wojny Światowej. Doskonała oprawa graficzna i dźwiękowa.

10 latich rat*

359,- ~~149,-~~
zestaw + monitor 3599,-

Geo-PC Uran Premiere

cena 2499,-

Procesor: AMD Athlon 64 3000+, Płyta główna: Gigabyte z chipsetem nForce4 4x, Pamięć RAM: DDR 512MB PC-400 (2x256MB Dual Channel), Dysk twardy: 160 GB (7200, 8MB cache), Karta graficzna GeForce 6600 128MB (128-bit) TV/DVI, Napęd optyczny: LG DVD+/-RW, Obudowa: Geo-PC High-End ATX350W, Mysz i klawiatura, Akcesoria: podkładka pod mysz Geo-PC, konto pocztowe Geo-mail 50 MB, instrukcja obsługi komputera Geo-PC.

Monitor 17" Sony HS748

Matryca: 17" TFT LCD, Rozdzielczość: 1280x1024@75Hz, Jasność: 250cd/m2, Kontrast: 500:1, Czas reakcji: 16ms, Kąt widzenia: 150/160°, Złącza: analogowe D-sub, cyfrowe DVI Kolor: czarny.



155,-



114,-



86,-

Logitech MX510 Performance Optical Mouse

Gorące Hity!

MPio FG 100

Formaty plików: WMA, MP3, ASF,
Pamięć: 256 MB,
Funkcje: wbudowany tuner FM,
Interfejs: USB 2.0,
Czas pracy: 43 godz. na baterii AA,
Wymiary: 31 x 82 x 28,5 mm,
Waga: 40,5g



489,-

Centra - sprzedaż hurtowa : Poznań, ul. Wolczyńska 37, tel. (061) 835-94-00, oddział sklepu www.komputronik.pl: (061) 835-94-04 do -98.

Sieć sklepów Komputronik: Poznań, ul. Półwiejska - Stary Browar, poziom 1, tel. (061) 859-05-90, Poznań, ul. Ratajczaka 19, tel. (061) 853-62-35, 853-64-97, Poznań, ul. Grochowska 26, tel. (061) 865-53-66, Poznań, ul. Promienna 102, tel. (061) 861-02-55, Bydgoszcz, ul. Dworcowa 28, tel. (052) 321-75-26, Chodzież, ul. Wojska Polskiego 13, tel. (067) 281-09-90, Czarnków, ul. Kościuszk 53, tel. (067) 255-888, Gdynia, CH Kwiatkowski, ul. 10 Lutego, tel. (058) 783-18-83, Gniezno, ul. Rynek 3, tel. (061) 425-43-32, Gorzów Wlkp., C.R. Paragania, tel. (095) 728-29-70 do -72, Grudziądz Wlkp., ul. Szeroka 7, tel. (061) 444-70-28, Kalisz, ul. Śródmiejska 13, tel. (062) 757-31-87, Konin, ul. Spółdzielców 34/4, tel. (063) 245-04-12, Kostrzyn n.Odrą, ul. Wodna 70, tel. (095) 752-56-58, Leszno, ul. Kościelna 19, tel. (065) 820-80-51, Łębnik, ul. Bał. Chłopskich 14/2, tel. (066) 8624-100, Olsztyn Wlkp., ul. Zamkowa 6, tel. (081) 297-50-80, Ostrów Wlkp., ul. Wojska Polskiego 17, tel. (062) 735-02-85, Pila, ul. Śródmiejska 12, tel. (067) 214-81-99, Pniewy, ul. Św. Wawrzynca 2, tel. (061) 291-13-36, Słupca, ul. Warszawska 10, tel. (063) 277-18-70, Swarzędz, ul. Żytnia 25, tel. (061) 651-52-80, 551-50-32, Szamotuły, ul. Braci Czeskich 5, tel. (061) 29-26-157, Warszawa, al. Jana Pawła II 46/48 pawilon 6a, tel. (022) 636-19-84, 631-25-51, Warszawa, ul. Marszałkowska 9/15, tel. (022) 625-20-97 1-96, Wągrowiec, ul. Rynek 13, tel./fax (067) 202-86-51, Wronki, ul. Poznańska 36, tel. (067) 254-30-33, Września, ul. Sławska 1, tel. (061) 436-01-36

Wszystkie ceny z VAT, oferta ograniczona. To ogłoszenie nie jest ofertą w rozumieniu KC, ceny mogą ulec zmianie. *Promocja "10 latich rat" obejmuje przy wpłacie 10% wartości towaru.

PRODUCENT: JUICE GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.JUICED-RACING.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 933 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



07/2005



07/2005

ALLOR | PRAWIE JAK UNDERGROUND



Juiced.
Juiced... Hmm...
ja chyba ten tytuł skądś
znam... Tak, jakiś rok temu w CDA
ukazała się nawet jego recenzja! Tyle,
że parę dni przed oficjalną premierą
stary wystawca zbankrutował, a
nowy wycofał grę do poprawek.
Więc do sklepów i rąk graczy
trafiła ostatecznie dopiero te-
raz. Czy było na co czekać?

NDS
KENWOOD

Juiced

Uruchommy sobie typową samochodówkę. Zwyczajowo zaczyna się od kupna wozu, które to wydarzenie poprzedza co najwyżej wybór imienia i jakiś wyścig wypasionym wozem, by pokazać graczowi, do czego można w grze dojść. Juiced już na starcie pokazuje jednak, że taki zwykły nie jest, bo- wiem następną czynnością po wybraniu imienia i logo teamu jest... kto zgadnie, no kto? Ha, wybór... komórki! Uściślając: jednego z sześciu jak najbardziej rzeczywistych modeli, w dodatku znajdujących się pewnie w chwili obecnej w promocii u jak najbardziej rzeczywistego oceanicznego operatora. Dopiero po tym jakże istotnym wydarzeniu (choć brakuje niestety następnego etapu, z kupnem skóry i furi... łańcuchów oraz gołeniatępetyny) przechodzimy do podania nazwy swojego teamu i przejażdżki wypasionym wózkiem,

co – jak na samochodówkę – wydaje się mimo wszystko dość dziwne.

Zachodni wiatr, la, la, la

Wrażenia z jazdy tą superbryką też zresztą jakieś nadzwyczajne nie są. Niby wygląda to wszystko całkiem niezłe, ale sterowanie, przynajmniej na klawiaturze (podłączanie kierownicy do zrzecznościówki? Nie no, to byłoby już przegięcie), działało sensownie tylko przez parę pierwszych chwil. Wystarczyło przekroczyć prędkość graniczną, a nasza superbryka zaczynała się zachowywać jak słoń. Na lodowisku. Tak opornego sterowania i tak dziwnego zachowania się wozów dawno już nie było!

Żeby było ciekawiej, dobór wózków na pierwszy wyścig odbywa się losowo, a przy kolejnym podejściu trafiłem na coś zupełnie normalnego. Słuchało kierownicy, dało się wyprzedzić z zakrętu, ba, nawet poślizgi nie kończyły się od razu niekontrolowanym wjazdem w bandę! Czyli jednak nie jest wcale z tą grą tak źle, tylko ten wóz za pierwszym razem był jakiś trefny... Dziwne.

Kariera od...

Trzydziestu tysięcy i to zielonych, z którymi udajemy się do komisji, by kupić swoje pierwsze cztery kółka. Wyboru zbyt wielkiego nie

mamy, bo na liście znajduje się na początku jedynie parę modeli Hondy CRX, VW Beetle (lepiej go unikać, bo na torze zachowywać się będzie raczej jak słoń niż chrząszcz) oraz P206, w dodatku w dość podstawowych wersjach. Ale co tam, nawet po ich kupnie zostaje dość kasy, by jakiś pierwszy tuning im zafundować. Za dużo wprowadzić jeszcze nie zdążyliśmy, ale za to... taaa, tu wchodzi kolejna, po komórkach, świetna rzecz: możemy sobie w naszym bolidzie zamontować sprzęt grający. Ale nie, nie chodzi o superwzmocniacze czy wielkie głośniki – do wyboru mamy za to całą masę od-twarzaczy CD. Też jak najbardziej rzeczywistych i błyskających lampkami, ale... po kiego to? Już lepsze byłoby te złote łańcuchy! Dobra, żartowałem, choć z drugiej strony – ich wpływ na coolowość naszej maszyny byłby równie duży, co nowego radjka.

Turbo, zawieszenie, neon...

Możliwości tuningu bardziej normalnego też na szczęście mamy i to całkiem niezłe. Kategorie są trzy: mechaniczny (czyli montaż turbo, lepszego zawieszenia, systemu wtrysku pod-tlenku azotu czy filtra powietrza), optyczny (spojlery, progi, felgi) i... trzecia kategoria też jest jak najbardziej optyczna, ale wrzucono do niej kolory lakieru, winyle i nalepki sponsorów.

▶ A grochówka była, że hej!

Jak przeżyć na soczkach?

Czyli słów kilka o tym, czego w Juice'd najlepiej nie robić

- nie rozbijaj się na torze, bo nawet gdy na mecie będziesz pierwszy, respektu tym u innych nie zyskasz
- nie zakładaj się o grubą kasę, gdy po raz pierwszy bierzesz udział w dowolnym typie wyścigu, bo nawet w takim sprincie (odpowiednik drag race z Underground) jeździ się tu „neco” inaczej
- nie ładuj kasy w nowy wóz, jeśli się nim wcześniej nie przejechałeś – co z tego, że będzie miał supersilnik, jeśli go nie opamięnasz, bo to urodzony słob?
- jeśli masz wybór między opuszczeniem imprezy a wyścigiem na swego towarzysza, lepiej niech się chłopak uczy fachu
- jeśli masz wybór między opuszczeniem imprezy a jej przegraną, lepiej zrobisz zostając w domu
- jeśli dostaniesz od kogoś dobrą radę (zazwyczaj zaproszenie na konkretny wyścig), dobrze jest z niej skorzystać
- jeśli będziesz długo za kimś jechał, w końcu nie wytrzyma nerwowo i popełni błąd
- ostatnia rada: ucz się, ucz, bo... walcie tuż, tuż!

RECENZJE

Co ciekawe, tuning z tej ostatniej kategorii jest „przenośny”, tzn. jeśli raz coś fajnego wymyślimy, możemy przyjąć to ustawienie jako standardowe dla wszystkich wozów, jakie nasz team zgromadzi. Nikt od nas jednolitego malowania i obklejania wprawdzie nie wymaga, muszę jednak przyznać, że opcja ta bardzo mi do gustu przypadła, tym bardziej że z konisus dostajemy czasami wozy w baaaardzo nietypowych (np. bardzo majtkowych) kolorach.

Jak już wspominałem, na początku mamy dostęp do bardzo podstawowych części – pora wyjaśnić, jak zdobywa się dostęp do tych lepszych. Rewolucji nie ma, bo wystarczy wygrać wyścigi (w dodatku dowolne), aczkolwiek warto zaznaczyć, że odkrywa się tylko kolejne poziomy części do wozu, którym akurat jeździmy. To, że np. Hondę możemy upgrade'ować częściami z trzeciej półki (oczywiście za nie płacąc), nie znaczy, że kupując sobie Chrabąszczaję do tego poziomu od razu przerobimy. Nowym wozem wszystko trzeba zdobywać jeszcze raz.

I jeszcze jedna dość istotna uwaga: otóż, nasze kółka (a na szczęście nie jesteśmy w tym względzie ograniczeni) będą automatycznie przyporządkowywane do jednej z 8 kategorii, w zależności od mocy silnika. Wyścigi zaś otwarte są zazwyczaj tylko dla konkretnej klasy, dlatego też warto mieć przynajmniej po



jednym wozie w każdej klasie. Można się wprawdzie bawić w wymianę części przed wyścigiem, ale po pierwsze – trochę to uciążliwe, a po drugie – także kosztowne.

Kariera i respekt

Naszym najważniejszym pomocnikiem w drodze na szczyt jest kalendarz. To w nim zaznaczane będą wszystkie imprezy i to za jego pomocą wybieramy te, w których chcemy wziąć

udział. Obowiązku żadnego nie ma, więc jeśli jakiś tryb nam nie odpowiada, bez problemu możemy sobie wszystkie takie imprezy odpuścić. Albo ograniczyć się jedynie do oglądania. Albo – jeśli już nasze wyczyny sprawiły, że nie jesteśmy w drużynie sami – wysłać na imprezę kogoś innego.

Ta ostatnia opcja jest o tyle atrakcyjna, że starty w imprezach to jedyny sposób na zarabianie kasy, a także zwiększenie umiejętności naszych towarzyszy oraz respektu, jaki nasza drużyna budzi u innych. A respekt jest w tej grze wszystkim.

Jeśli interesują cię wyścigi miejskie, a Underground ci się znudził, niczego lepszego obecnie na półkach nie znajdziesz.

To od niego zależy, czy inne teamy (w sumie jest ich osiem) pozwolą nam organizowane przez siebie zawody choćby oglądać z trybun. Na drugim stopniu wtajemniczenia będziemy już mogli w ich imprezach uczestniczyć, a kolejne dwa pozwolą wyzwać ich telefonicznie na pojedynek, a nawet walczyć o ich wozy.

Respekt zdobywa się oczywiście swoimi wyczynami na torze, ale żeby było ciekawiej, liczy się nie tylko miejsce na mecie, ale także styl, w jakim się tam znaleźliśmy. Jeśli zaczniemy się przepychać, sympatii na pewno nie zyskamy, dlatego o ostrej jeździe najlepiej jak najszybciej zapomnieć. Respekt można w końcu też stracić, więc nawet jeśli na mecie wyglądamy pierwszy, ale w drodze na szczyt posłałmy konkurentów na bandy, za dobrze na tym nie wyjdziemy.



KONKURS SMS!



Do wygrania 10 gier SWAT4!

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Co oznacza skrót SWAT?

- A) Special Weapons and Tactics
- B) Secret Weapons and Tactics
- C) Super Weapons and Tactics

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.SW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 5 lipca 2005 r.

Fundatorem nagród jest
COPROJEKT



Team i ty

Wróćmy jednak jeszcze na chwilę do naszego teamu. Wspominałem, że zamiast samemu w jakiejś imprezie startować, możemy wysłać na nią naszego towarzysza. A że wszystkie samochody są wspólne, więc poza wyborem gościa wybiera się także furę dla niego. Ale na tym nie koniec, bo mimo że sami za kółkiem nie siadamy i tak wpływ na końcową klasyfikację zachowujemy. Siedzimy na trybunach (to taka literacka przenośnia, w rzeczywistości wyścig i tak obserwujemy z wybranego wozu, choć może to być także wóz konkurencji) i sami wybieramy jeden z trzech poziomów agresji naszego człowieka. Co ważne, wybranie od razu najwyższego z nich wcale dobrym pomysłem nie jest (a na pewno nie w każdym wyścigu), bo zużywa on wtedy nitro niemal non stop. W sprincie nie ma to większego znaczenia – to tutaj odpowiednik drag-race, trwa więc tylko kilkanaście sekund – ale w dłuższych wyścigach pozbawimy się w ten sposób możliwości późniejszego reagowania na sytuację.

Bez kalendarza nigdzie nie zajdziesz.

Kierowanie na imprezy naszych towarzyszy, choć bardzo fajne w przypadku mniej lubianych typów imprez (np. wspomniany już sprint, który w porównaniu do tego z NFSU jest po prostu słaby), zbyt często jednak nie opłaca. Nawet jeśli nasz człowiek imprezę wygra, zdobędziemy nie tylko mniejszy respekt, ale także mniej kasy – jedynie nagrodę za miejsce na podium. Natomiast kiedy się ścigamy sami, możemy się dodatkowo założyć z jednym z kierowców o to, kto pierwszy przekroczy linię mety. A stawki w zakładach są często znacznie większe niż nagrody oficjalne! I całkowicie od nich niezależne, nic więc nie stoi na przeszkodzie, by przyjeżdżając jako przedostatni i tak sporo kasy zyskać – właśnie dlatego, że ostatni był gościem, z którym się założyliśmy.

Bajery

Juiced miało się ukazać rok temu i to niestety widać. W czasie samego wyścigu nie jest jeszcze wprawdzie źle (w czym wielką rolę odgrywa nieźle wyglądający asfalt), ale już powtórki... oj, tutaj ten rok widać bardzo mocno. Słabe modele samochodów, takie sobie otoczenie – jak na tytuł mający konkurować z Undergroundem powinno być znacznie lepiej, bo taki poziom powtórek nawet rok temu nikogo by już nie zachwycił. Nieco dziwne – porównując tytuł do konkurencji – może się także wydawać to, że nie mamy możliwości swobodnego pojeżdżenia sobie po mieście. Tyle że główną rolę w karierze pełni tutaj kalendarz, dzięki czemu brak ten nieprędko się zauważa, a nawet kiedy już się zauważy, trudno uznać to za jakąś szczególnie dużą wadę.

Zastrzeżeń nie można natomiast mieć do oprawy dźwiękowej. Brakuje wprawdzie np. syku turbosprężarki, ale ogólnie jest i tak lepiej niż w przypadku grafiki, bo ani głośników ściszać się nie chce, ani muzy wyłączać, bo to i styl muzyki typowy, i odgłosy poprawne.

A konkurencja na to...

Cóż, do Undergrounda trochę mu brakuje, ale jeśli miałbym porównać go do niedawno opisywanego SRS, wydaje się mimo wszystko pozycją bardziej... soczystą. Multi ma, wybór wozów też ciekawszy, a do tego dochodzi jeszcze przyjemna kariera z kalendarzem w roli głównej i własny team. Jest nawet możliwość uszkodzenia

własnego wozu (choć nie od strony wizualnej) i związana z tym konieczność późniejszego płacenia za naprawę, a także imprezy Showoff, w czasie których naszym celem jest wykręcenie jak największej liczby trików. Bez obaw, w grze jest odpowiedni tutorial, więc i robienia 360-tek da się w miarę szybko nauczyć.

Ogólnie – choć do ścisłej czołówki trochę mu brakuje – Juiced to tytuł całkiem przyjemny i jeśli wysłgi miejskie cię interesują, a Underground ci się znudził, niczego lepszego obecnie na półkach nie znajdziesz. Chyba że od zdobywania respektu wolisz zdobywać panienki, bo to akurat dziedzina, w której SRS sprawdza się znacznie lepiej. [GDA]



Szkoda, że gra wygląda „prawie” jak arty...



Drag jest dużo gorszy niż w NFS:U.



7+

GRYwalność: 8
VIDEO: 6
AUDIO: 7

WERDYKT

- rozgrywki drużynowe
- kalendarz imprez
- dużo różnorodnych typów wyścigów
- miała ukazać się już rok temu...

PRODUCENT: NERLASKA
DYSTRYBUTOR: IRIDON INTERACTIVE
WWW.BILLYBLADE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 700 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

CORMAC | BILLY BLADY DO BÓLU

BILLY BLADE

TEMPLE OF TIME

Swego czasu narzekałem na to, że większość pecetowych platformówek to konwersje z konsol. Teraz będę się musiał z tego marudzenia wycofać, bo oto dostałem do recenzji grę rdzennie pecetową.

Jest ona jednak uosobieniem przeciętności. Okazuje się, że nasz bohater to nie żaden Billy Ostrze, tylko co najwyżej Billy Pogięty Widelec. Celem bohatera jest uratowanie jego kompana Konga. Kong jest szympansem i podczas wyprawy do Świątyni Czasu został zamknięty w magicznym kryształku. Aby wydostać małpiszona, Billy będzie musiał odbyć podróżę w czasie i przestrzeni do starożytnej Persji, epoki łowcowej oraz na pirackie Karaiby.

W teorii w grze mamy wszystko, co potrzeba – kreskówkową oprawę, ciekawe (na papierze) lokacje, walkę. Szybko jednak wychodzi na jaw, że grze brakuje czegoś bardzo ważnego – iskry i polotu. Mówiąc ogólnie, **Billy Blade może i ma dwa mieczyki, ale zdecydowanie nie ma jaj.**

Zawartość designu w designie

Etapy (po 4 + boss na każdy ze światów) są tak proste, puste i banalne, że sprawiają wrażenie zaprojektowanych w przerwie na fajkę. Wszystkie składają się z serii przeważnie małych prostokątnych lokacji. **Swoboda ruchu jest nachalnie ograniczona** – jeśli twórcy nie chcieli, byś gdzieś wskoczył (choćby to był murek wysokości metra), po prostu postawili niewidzialną ścianę. Na każdej planszy jest kilka barier, które otwierają się po znalezieniu klucza. Czasem trafiają się też prościutkie zagadki typu „aktywuj posąg w właściwej kolejności”, ale nie sposób powiedzieć, by urozmaicały one rozgrywkę. Są na to za proste. Jak na platformówkę przystało, gra serwuje nam nieco platform do obskoczenia, ale poza tym rozrywki na planszach brak. Etapy są dosyć do siebie podobne i banalnie łatwe. Poza jednym momentem pod koniec gry, przez który o mało nie dostałem wylewu – poświęciłem na niego godzinę z 5 spędzonych z grą. **Generalnie gra jest po prostu nudna.**

Obszerny system walki dwoma mieczami!

Kiedy czytam taką obietnicę (a tę zobaczyłem w info prasowym o BB), przed oczami staje mi Warrior Within. Ludzie z Iridon Interactive jedniak nie wiedzą najwyraźniej, że słowo „system” implikuje wielość elementów oraz jakieś powiązania pomiędzy nimi. System

walki to ciosy, bloki, kombinacje, kontrataki itp. W Billy Blade misterna sieć powiązań między elementami „systemu” sprowadza się do tego, że jak gracz wdusi fire, Billy machnie mieczykiem. Zapomnijcie o wszystkim tym, co wymieniłem dwa zdania wcześniej. W tej grze nie ma nawet bloku (można jednak turlać się na boki). Po prostu podbiegamy do przeciwnika i tłuczemy w fire. Przy odrobinie szczęścia delikwent nawet nie spróbuje zrobić Billemu krzywdy. Za jakieś tam urozmaicenie uznać można power-upy (m.in. strzelanie ogniem), ale jest ono mizerne.

Cale lata za konsolami

Engine gry jest słabutki i może właśnie dlatego design etapów jest tak straszliwie prosty. Planse są wprawdzie kolorowe, ale wieje z nich pustką (dziwi w świetle tego faktu bardzo długi czas ładowania niektórych z nich), a pole widzenia ogranicza mgła mająca – jak mi się wydaje – odciążać engine. Coż,



może i lepiej, że drawing distance jest tak mały, bo silnik nie został zoptymalizowany. Mimo ascetyczności oprawy gra co jakiś czas paskudnie przycinała (nawet menu wtedy zablokowało!) – co ewidentnie wskazuje na jakiś błąd, co często uniemożliwiało odpowiednie wymierzenie skoku i kończyło się powrotem do ostatniego punktu zapisu. Między innymi to szarpanie sprawiło, że do wspomnianego końcowego fragmentu gry podchodziłem ze 30 razy z pianą na ustach.

...To właśnie wtedy wysłałem tę bombę. Wysocki Sądzie. Dodatkowym powodem frustracji była przygłupia kamera, która miała tenden-

cję do pokazywania Billego niemal pionowo z góry. Pochwalić można natomiast wygląd postaci. Choć są kanciaste, robią całkiem niezłe wrażenie. Ogólnie gra na obrazkach wygląda o niebo lepiej niż na żywo. Dźwięk do wybitnych nie należy, ale właściwie nie dał mi konkretnych powodów do narzekania.

Jako całość gra mocno rozczarowuje. Jest nudna, monotonna, za prosta i za krótka. Brakuje jej wszystkiego, co powinna mieć porządna platformówka. Ech, poczekajmy może na jakąś konwersję z konsol... [COA]

3

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 3
AUDIO 4

WERDYKT

+ dzieciakom może się spodobać
+ sympatyczny design postaci

- prosta, nudna, monotonna
- bardzo krótka
- słaba technicznie
- kłopotliwa praca kamery
- na moim komputerze błąd uniemożliwił ukończenie

PRODUCENT: HYDRATION ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: MICROIDS

WWW.OBSCURE-GAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



EGM | UCZNIOWIE TO MAJĄ PRZECZŁAPANE

Nie bardzo lubię się zajmować horrorami – chyba że są to horrory ze starej dobrej angielskiej szkoły (opowiadania Bulver-Lyttona na przykład, w których duch lorda nigdy by się nie zniżył do nękania służby, a duch kamerdynera nigdy nie ośmieliłby się straszyć pana). A ta gra zdecydowanie do takowego gatunku nie należy.

Obscure

Zacznijmy

od tego, że Obscure jest grą należącą do szeroko znanej i rozgłoszonej rodziny „sui-wiwalnych” horrorów. Podczas gry będziesz animował pięcioro uczniów (ale nie jednocześnie!), którzy w godzinach pozalekcyjnych penetrują swoją szkołę (Leafmore High). (Nie mylić „penetrować” z popularnym w pewnych kręgach określeniem „piep*** szkołę”. To nie to samo!) Żeby jednak rzec prawdę, sam się zgłosiłem do recenzji Obscure, zobaczywszy nazwę Microids wśród twórców gry. Powiniennem był zwrócić bacniejszą uwagę na usmiech herszta... przepraszam, Szefa (O. Z. VV), który był jakiś taki lisi, by nie określić go dosadniej. No, ale trudno. Sami tego chciałeś, Grzegorz Dyndało!

5 zwykłych ludzi

Uczniami tymi są Shannon oraz Ashley (panny) tudzież Josh, Stan i Kenny – dorodne amerykańskie samce. Każde z nich ma nieco inne umiejętności – co należy uwzględnić przy wyborze sterowanej postaci. Nie zdradzę chyba wielkiej tajemnicy, jeżeli powiem, że Josh na przykład ma nosa do wszelkiego rodzaju sekretów i potrafi wywęszyć w danym pomieszcze-

niu wszystko, co ma jakąś wartość lub znaczenie; Stan jest silny jak Ursus Kubacki i potrafi „otworzyć” niemal każde drzwi bez klucza. Kenny potrafi biegać nieco tylko wolniej od trafionego piorunem w zadek Strusia Pędziwiadra. Shannon – najlepsza z uczennic szkoły – zawsze wie, co w danej chwili dobrze byłoby zrobić. A Ashley jest doskonałą wojowniczką i bije jak Bruce Lee Karate Mistrz Terminator Obcych. Wszystko to przyda ci się ogromnie w czasie gry.

Od razu powiem, że ogromnie mi się podoba francuska zdolność do niezwracania uwagi na coś takiego jak prawdopodobieństwo wydarzeń albo charakterów wobec prawdy wyższego rzędu (w tym przypadku prawda zawiera się w tym, że produkt trzeba sprzedać i już!). Rozumiem, że w szkole można przeżyć horror, ale przecież raczej nie po lekcjach, a w trakcie! W dodatku bohaterowie gry Obscure nie są dziećmi – przeciwnie, to zdrowe i silne byki (mówię o panach, choć panie też potrafią nielicho przyłożyć). Poznajemy ich zresztą na początku gry, kiedy całą piątką zostają na szkolnej sali do gry w kosza. Po krótkiej rozmowie, podczas której z grubsza poznajemy ich nieco bliżej, w sali zostaje Kenny Chyża Stopa, który chce trochę poćwiczyć rzuty do kosza. Możesz wykorzystać ten element do

Gra mimo wszystkich swoich irytujących wad – wciąga.



nauki sterowania postacią, co ci się bardzo przyda trochę później i co usilnie doradzam. Gdy Kenny wreszcie pójdzie do szmatni, tajemniczy Ktoś gwizdnie mu jego worek gimnastyczny. Od tej chwili gra jest twoja.

Those bastards want to kill Kenny!

Kenny puszcza się w pościg za złodziejaszkiem – ja też bym tak zrobił – i trafia do szkolnych piwnic. Na wstępie eksploracji znajduje pistolet, latarkę i taśmę samoprzylepną (takich rzeczy jest przecież pełno w piwnicach anglosaskich szkół!). Połączywszy pierwsze z drugim za pomocą trzeciego, Kenny otrzymuje broń, która pozwoli mu zejść jeszcze głębiej (oczywiście typowa szkoła – angielska? Amerykańska? Nie jest to do końca jasne – ma podziemia nieco tylko mniej rozległe od lochów bunkra Adolfa H.).

W tej piwnicy natyka się na pierwsze przejawy Absolutnego Zła, które

na szczęście daje się odstraszyć światłem latarki (na razie!). Właził jeszcze dalej, znajduje kolegę – Dana – który zdradza wyraźne objawy paranoi, a wygląda, jakby go kto od dwu tygodni karmił spalonymi zapalkami. Dan mamrocząc coś o jakichś zastrzykach, a potem błaga Kenny'ego, żeby ten go wyprowadził. Zabawne, ale Kenny upiera się przy odszukaniu złodzieja worka! Tak czy owak obaj natykają się na jakiegoś bardzo wrogo nastawionego stwora. A że stwór wygląda jak wynik niezbyt udanego skrzyżowania słonia i goryla z dżdżownicą, możemy oczekiwać niezłego zamieszania. Oj, będzie się dziaaaalo! (Fakt, działo by się przydało.)

Josh o dwóch łaskach

Po krótkiej przerwie, podczas której będziesz mógł obserwować rozmowę dwu przyjaciółek zaniepokojonych zniknięciem Kenny'ego, znów podejmiesz działania, ale tym razem animując

Josh i dwie dziewczyny. (Nie, nie w taki sposób, jak sobie wyobraziłeś, zboku!) Co? Że niby niepotrzebne zdradzam wam fabułę gry? Bez obaw, wcześniejsze wydarzenia traktujcie jak przydługie interaktywne intro. Dopiero teraz zaczyna się prawdziwa zabawa...

Okazuje się, że w szkole od dłuższego czasu znikali studenci, co władze uczelni starały się tuszować. (Nie, skąd – u nas w szkole nie ma przemocy, narkotyków i zombich w podziemiach. Skądś to znamy, nie? Pozdrowienia dla pani Tybackiej & spółki.) Leafmore High przypomina bardziej klasztor braci ciężkotrapistów niż szkołę – ale wielu uczniów tak właśnie podobno odbiera swoje szkoły. Jak zgodnie utrzymują wszyscy redakcyjni koledzy – **SZKOŁA ZAWSZE JEST HORROREM!**

(Ciekawe, że swego czasu nie miałem takich skojarzeń, ale ja kończyłem szkołę, zanim rozmaici Poprawiacze i Udoskonalacze programów zabrali się do roboty. Stare przysłowie mówi: „Jeżeli coś umiesz – rob to, jeżeli niczego nie umiesz, to zabierz się do nauczania innych, a jak nawet to ci nie wychodzi – zostań metodykiem nauczania i ucz tych, co uczą”. Nie jestem tylko pewien, czy którykolwiek z tych reformatolków, co zajmowali się szkołą, byłby sobie sam dał radę z opracowanym przez nich wszystkich razem programem. Ale podobno uczeń nie wielbłąd – wszystko wytrzyma!). Ale wracamy do adremu i pogadajmy znów...

...O samej grze

Sama gra ma dość efektowną acz nieco monotonną grafikę i niezłe animacje. A dźwięki dobrano tak, że mogłyby King Konga przyprawić o chroniczne rozwolnienie. Ale to akurat nikogo nie powinno dziwić. W końcu mamy do czynienia z horrorem. Podczas gry animowany przez ciebie bohater może w

pewnym stopniu zmieniać otoczenie, przesuwając krzesła, leżące na podłodze butelki i tak dalej – ciekawe jednak, że nie wszędzie i nie zawsze. (Chwyt ten ma pewnie uwiarygodnić „trójwymiarowość” otoczenia – skłania gracza do uwierzenia, że musi ono być trójwymiarowe, skoro da się przemieszczać pewne jego elementy, choć tak naprawdę jest narysowane – co prawda, ładnie.)

Grę można zapisywać w dowolnym momencie, ale nie bez pewnych ograniczeń. Żeby ją zapisać, trzeba mianowicie znaleźć jakiś CD – ale nie należy się martwić, w grze jest ich dostatecznie wiele. Z tym, że mając na przykład trzy dyski, grę można zapisać tylko trzykrotnie (no, chyba że się zechce nadpisywać grę – teoretycznie więc wystarczy jeden CD – ale dobrego nigdy za wiele, więc oplaca się poszukiwanie). Twórcy gry popisują się podobnym typem poczucia humoru jak ci od... Broken Sword III (a niby czemu survival horrorów nie wolno porównywać z nieco horrorzastą przygodówką?) – niektóre uwagi postaci są bardzo zabawne.

Ponieważ bohaterowie tłuką się z Wrogimi Istotami, ich stan zdrowia – którego na szczęście nie przedstawiono w postaci zmieniającego barwę paska – można poznać po ich postawie. Napoczęty przez rozmaite Nieprzyjaźnie Nastawione Stworzenia pochyła się ku ziemi, opuszcza głowę i ramiona, jednym słowem – chodzi jak kupka nieszczęścia, a po zażyciu puszki Bed Rulla prostuje się i przeży rozmaite mięśnie. W sumie zabawne to i wykonane ze smakiem – bo moglibyśmy widzieć ich skapanych we krwi i poszarpanych, prawda? Ale

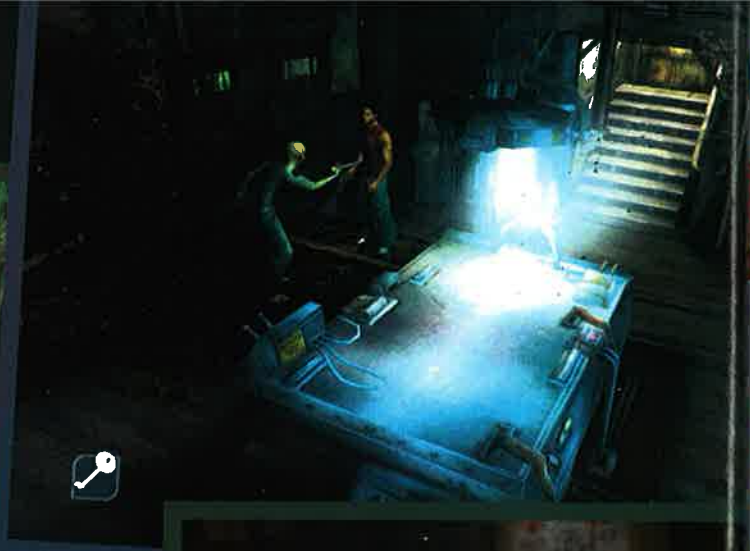
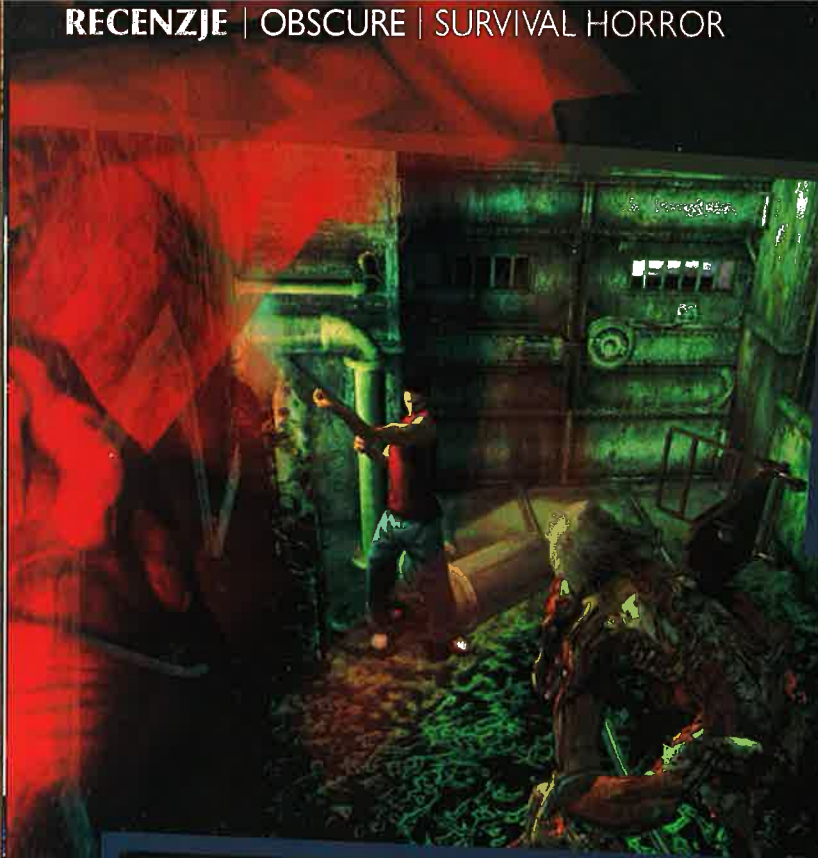


GRYwalność

VIDEO	7
AUDIO	8
WERDYKT	7

+ www.wciaga!
 + można grać w 2 osoby
 + niektóre teksty
 + szkoła jako miejsce akcji

- po Microids oczekuje dużo więcej "czasówki"
 - niezbyt przemyślane sterowanie
 - praca kamery niekiedy naprawdę może wpienić



po co? Dosłowność jest jak cios łopatą w głowę – czyż nie lepiej dać popracować wyobraźni? Stwory są rozmaite i różnorodne, różne też trzeba stosować środki do ich zwalczania. Mnie osobiście najbardziej odpowiada aluminiowy kij basebalowy (dość się nastroziłem w życiu, by się teraz nagrzewać znalezieniem byle „kopyta”). Ale oczywiście można używać i innych środków perswazji. Gracze mogą jednocześnie sterować dwiema postaciami, wydając im komendy z klawiatury numerycznej. Postacie mogą sobie pomagać w pokonywaniu przeszkód lub podczas walki z potworami. Jeżeli jedna z nich zginie, możecie kontynuować grę – dopóki choć jeden z Pogromców Zła zostanie przy życiu.

Królestwo za sensowne sterowanie!

Prawdziwym natomiast utrapieniem jest fakt, że jak w przypadku wszystkich gier będących wynikiem konwersji z konsoli, tak i tą można sterować wyłącznie z klawiatury. Po uruchomieniu gry najlepiej mysz schować do szuflady, by nie kuśliła i nie myliła. Dobrze jest dlatego na początku gry poświęcić trochę czasu na opanowanie systemu sterowania postacią, bo można od niego oświecić (a ci, co już są siwi, lysięją). Kamera dość nieoczekiwanie zmienia „punkt zawieszenia” i klawisz, który jeszcze przed chwilą pchał

postać do przodu, teraz ją uparcie cofa albo zamiast kierować ją w lewo, goni ją w prawo – a ty klniesz tak, że ziemia pęka i wychodzą zaczerwienieni górnicy.

Na domiar wszystkiego – jako się rzekło wcześniej, program podobno umożliwia granie we dwójkę na jednym komputerze. Przyznam się bez bicia, że tego nie próbowałem, nie bardzo bowiem umiem sobie wyobrazić cztery dłonie nad klawiaturą opracowaną dla dwu. Już widzę, jak obaj gracze tłuką się po łapach, kiedy w zapale gry jeden chce np. rozwalić szybę – aby porazić światłem niemiłe i bardzo „zjadliwe” stwory, a drugi bohaterstwo odpięra atak tychże... (No, chyba że jeden korzysta z pada.)

Nieprzyjaźnik

Gra w ogóle nie jest zbyt przyjazna graczowi, ponieważ ma dość upierdliwy system łączenia i wybierania przedmiotów, których chcesz użyć (podobnie zresztą było w BS III). Kiedy nikt cię nie atakuje, wszystko jest do zrobienia, ale niekiedy musisz się wykazać refleksem godnym mistrza Musashi. Zwykłe strzelanie do celu angażuje dwa klawisze, a jeżeli klawiaturę jednocześnie dzieli dwu graczy..

(Drugiemu należy przypisać klawisze według wyboru – trzeba jednak uwzględnić fakt, że przynajmniej 15 jest zaangażowanych do sterowania pierwszą postacią).

No, zaczyna się robić (nie)wesoło. Najzabawniejsze jest znowu to, że niekiedy zapachasz bohatera w kąt, w którym musisz nim sterować na oślep – szczególnie wtedy, gdy kamera dowiąże się do drugiego z nich! Jakby tego było mało, są tu jeszcze elementy rozgrywane na czas (nie lubię tego: kiedy Allach stwarzał świat, nie stworzył pośpiechu – tylko czas, i zrobił go dostatecznie dużo dla wszystkich) – np. w 33 sekundy musisz wybiec z pomieszczenia, skrócić w prawo, przebiec korytarzem, otworzyć drzwi, wbiec na piętro po schodach i chlunąć niesionym przez animowanego bohatera kwasem z plastikowej szklanki w kłódkę spinającą łańcuch na drzwiach. Przy znanych nam już kłopotach z prowadzeniem postaci jest to dość trudne – jest to jeden z wielu mocno irytujących fragmentów gry..

Da się poďolbać

W sumie gra, mimo wszystkich tych mocno irytujących momentów, jest na tyle ciekawa, że mocno wkurzony wciągnięty w przygodę piątki przyjaciół gracz po raz kolejny włącza kompa, by śledzić je dalej. Czyli jest dobrze... choć nie do końca, bo większość wad gry można było przecież łatwo wyeliminować...

Mimo wszystko polecam Obscure tym, których nie zniechęcają „trudności przejściowe” i dostają dreszczy na myśl o swej szkole. Zawsze to jakaś pociecha, że inni mają jeszcze bardziej przerażające... (GDA)

dzwoneki monofoniczne sms na numer 7265

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto nokia, alcatel, ericsson, motorola, sony ericsson, siemens

dzwoneki polifoniczne sms na numer 7465

koszt 4 zł netto, 4,88 zł brutto nokia, samsung, motorola, siemens, sony ericsson, ericsson, sagem, philips, sharp, lg

dla Ciebie

i Twoich Przyjaciół

tapety sms na numer 7465

4 zł netto / 4,88 zł brutto

nokia, samsung, siemens, motorola, sony ericsson

MONO POLI mobila poleca

AA22.039174 AA22.039201 AlBano & Romina Power, Felicita
AA22.036938 AA22.036954 Papa Dance, Czarny śnieg
AA22.036769 AA22.036771 Bartek Wrona, Jedna na milion
AA22.037641 AA22.037658 Sasha Ditch, Russian Girls
AA22.037875 AA22.037882 Ivan i Delfin, Czarna dziewczyna
AA22.036920 AA22.036930 Kombi, Pokolenie
AA22.036779 AA22.036803 Patrycja Markowska, 4 ściany
AA22.039424 AA22.039466 Sarah Connor, From Zero To Hero

superhity

AA22.037380 AA22.037390 50 Cent, Candy Shop
AA22.024913 AA22.029660 Ania Dąbrowska, Tego chciałam
AA22.036575 AA22.036592 Arash, Boro boro
AA22.038859 AA22.038875 Ace Of Base, All That She Wants
AA22.032772 AA22.032789 ATB, Ecstasy
AA22.033953 AA22.033964 BlueLagoon, Break my stride
AA22.038866 AA22.038882 Britney Spears, You Drive Me Crazy
AA22.039172 AA22.039191 Bryan Adams, Everything I Do
AA22.036077 AA22.036089 Chemical Brothers, Galvanize
AA22.033976 AA22.033226 Danzel, Pump it up
AA22.036267 AA22.036268 Danzel, You are all of that
AA22.039409 AA22.039451 Electric Six, Radio Gaga (Vertigo Remix)
AA22.034393 AA22.034459 Eric Prydz, Call on me
AA22.036437 AA22.036441 Global Deejays, The Sound Of San...
AA22.035436 AA22.035460 Good Charlotte, I Just Wanna Live
AA22.035553 AA22.034464 Groove Coverage, Runaway
AA22.035361 AA22.035381 Gunther, Touch Me
AA22.036719 AA22.036723 Gwen Stefani, Rich Girl
AA22.035516 AA22.035526 Gwen Stefani, What You Waiting For?
AA22.033172 AA22.031725 Ivan i Delfin, Jey czarne oczy
AA22.038941 AA22.038954 Jay Z, 99 Problems
AA22.036618 AA22.036626 Jennifer Lopez, Get Right
AA22.036324 AA22.036332 Jerry Ropero, Coracao
AA22.036375 AA22.036389 K-Mar, Femme like U
AA22.036920 AA22.036930 Kombi, Pokolenie
AA22.036648 AA22.036665 K. Kiljański feat. Kayah, Prócz Ciebie nic
AA22.035441 AA22.035464 Liber & Doniu & Kombi, Rendez Vous
AA22.036008 AA22.036014 Limahl, Never Ending Story
AA22.034482 AA22.035570 Mandaryna, Bo z dziewczynami
AA22.032390 AA22.034484 Mandaryna, Here I go again

Każdy dzwonek jest inspirowany oryginalnym nagraniem i pochodzi z repertuaru odpowiedniego artysty.

MONO POLI hity filmowe

AA22.034218 AA22.034226 Temat z filmu Gliniarz z Beverly Hills
AA22.034219 AA22.034224 Temat z filmu Rocky IV, Eye of the Tiger
AA22.034816 AA22.034825 Dirty Dancing, The Time Of My Life
AA22.036872 AA22.036882 Temat z filmu Terminator
AA22.035435 AA22.035459 Top Gun, Take My Breath Away

muzyka klasyczna

AA22.039263 AA22.039271 Antonio Vivaldi, 4 pory roku - Wiosna
AA22.039749 AA22.039780 Ravel, Ravel - Bolero
AA22.039736 AA22.039777 Bizet/Carmen, Bizet - Carmen
AA22.039733 AA22.039763 J.S.Bach, Ch.Gounod - Ave Maria
AA22.039735 AA22.039768 Beethoven, Beethoven - Symphony No.5

hip hop

AA22.034721 AA22.034735 Doniu, Przestrzeń
AA22.031784 AA22.031809 Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla
AA22.037598 AA22.037606 Doniu feat. Pięć Dwa Dębic, Uciekaj
AA22.037676 AA22.037681 Eminem, Mockingbird
AA22.036808 AA22.036830 Greenjolly, Jest nas wielu
AA22.024677 AA22.029563 Jeden Osiem L, Jak zapomnieć
AA22.037459 AA22.037461 Jeden Osiem L, Jest Tak
AA22.036660 AA22.036671 Onar, Weź to pocuj
AA22.035346 AA22.035354 Ośka, Bezele kochanie
AA22.037821 AA22.037836 Pokahontaz, Za szybko się wściekli
AA22.036326 AA22.036334 Verba, Nic więcej

superhity

AA22.036071 AA22.036088 Michael Gray, The Weekend
AA22.036009 AA22.036012 Modern Talking, Cherry Cherry Lady
AA22.037697 AA22.037704 Modern Talking, You're My Heart...
AA22.033797 AA22.033816 Monika Brodka, Dziewczyna mojego...
AA22.036440 AA22.036444 Narcotic Trust, I Like It
AA22.033021 AA22.034493 O-zone, Dragostea din tei
AA22.036814 AA22.036834 Sandra, Maria Magdalena
AA22.033957 AA22.033967 Scooter, Shake that
AA22.036060 AA22.036070 Shakin Stevens, Lipstick, powder and...
AA22.039428 AA22.039470 The Brand New Heavies, Surrender
AA22.034851 AA22.036004 United Nations, Out of Touch
AA22.036010 AA22.036013 Wham, Wake me up before You Go Go
AA22.034635 AA22.034136 Wilki, Bohema



gry java sms na numer 7570

5 zł netto/6,10 zł brutto

Colin McRae Rally 04 sportowa

supergra
Nokia Serie 30: 3510
Nokia Serie 40: 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7260
Nokia Serie 60: 7650, N-Gage, 6600, 3650, Motorola: V300, V300, V300
AA22.037497

Turbo Racer sportowa

Turbo Racers
Nokia Serie 30: 3510
Nokia Serie 40: 6230, 7600, 7250, 7210, 6800, 6610, 6220, 6300, 6100, 5100, 3300, 3200, 3100
Nokia Serie 60: 7650, 3650, N-Gage, 6600, Motorola: T220, T220, T220
Sony-Ericsson: T610
AA22.026310

Mech Assault akcja

MECH
Nokia Serie 30: 3510
Nokia Serie 40: 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7260
Nokia Serie 60: 7650, N-Gage, 6600, 3650, 3650
Motorola: T220, T220, V300, V300, V300
Siemens: S55, M55, S55
Sony-Ericsson: T610, T610
AA22.036569

All Time Racing 2005 sportowa

RACING 2005
Nokia Serie 30: 3510
Nokia Serie 40: 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7260
Nokia Serie 60: 7650, N-Gage, 6600, 3650
Siemens: M55, S55, C65, C65
Motorola: V300, V300, V300, V300, V300
Sony-Ericsson: T610
Sharp: G200, G200, G200
Sagem: M565
AA22.036230

Real Soccer sportowa

REAL SOK
Nokia Serie 40: 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250
Nokia Serie 60: 7650, 3650
AA22.033464

Ruskie Jajka zręcznościowa

Ruskie Jajka
Nokia Serie 40: 7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100
Nokia Serie 30: 3510, 8910, 3530, 3550
Nokia Serie 60: 7650, 3650, N-Gage, 6600
Siemens: S55, M55, S55, C65, S55
Motorola: T220, T220, T220
Sony-Ericsson: T610
Siemens: C65
AA22.031896

logosy sms na numer 7265

2 zł netto / 2,44 zł brutto

nokia, alcatel, siemens, motorola, sony ericsson, ericsson



jak zamówić nasze obiekty?

Dzwonek monofoniczny i logo - zamówienie powinno być wysłane pod numer 7265 (koszt 2 zł netto / 2,44 zł brutto) a treść SMS-a powinna być następująca AA22.(numer logo lub dzwoneka monofonicznego - np. AA22.031234).
Jeśli zamawiasz obiekt na inny telefon niż Nokia, określ jego typ w zamówieniu (Motorola - M, Alcatel - A, Sony-Ericsson i Ericsson - E, Siemens - S) np. AA22.S031234 - jeśli zamawiany obiekt jest dla aparatu Siemens).
Dzwonek polifoniczny i tapeta - zamówienie powinno być wysłane pod numer 7465 (koszt 4 zł netto / 4,88 zł brutto) a treść SMS-a powinna być następująca (AA22.numer tapety lub dzwoneka polifonicznego).
Niespodzianka dla znajomego - Jeśli chcesz wysłać Logo, Dzwonek, Tapetę komuś bliższemu, to po kodzie obiektu wpisz numer telefonu znajomego np. AA22.030462.501123123. Uwaga: Jeśli będziesz przysyłać obiekt (logo, grafika, dzwonek monofoniczny) na inny model telefonu niż Nokia, określ model telefonu znajomego: Siemens - S, Motorola - M, Sony-Ericsson i Ericsson - E, Alcatel - A. Jeśli Twój znajomy ma telefon marki Alcatel i chcesz przesłać mu logo napisz sms o treści: AA22.A032459.501123123.
Pamiętaj, aby przed pobraniem dzwoneka polifonicznego, tapety lub gry Java sprawdzić, czy masz skonfigurowane połączenie WAP (są one odrębnie rozliczane przez operatorów GSM). Jeśli masz telefon na kartę, upewnij się, że posiadasz wystarczającą kwotę na koncie. Dokładnie wpisz kod obiektu, ponieważ opłaty za błędne zamówienia nie będą zwracane i reklamacje nie będą realizowane. Reklamacje i uwagi: sms@mobila.pl

PRODUCENT: HURTOWNIA PLAY
DYSTRYBUTOR: HURTOWNIA PLAY
CENA: 19.90 zł
WWW.KAJKO.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



04/2005



04/2005

COLIDOR | BEZ POŁOTU NIE POLATASZ...



Reklama a rzeczywistość

Na koniec pozwól sobie zweryfikować hasła reklamowe, jakie wspomniany na wstępie rodzic przeczyta na opakowaniu gry. Tak więc w grze znajdziesz:

- 9 zróżnicowanych poziomów (ale tylko cztery odmienne scenerie)
- 2 postacie do wyboru (które – poza wyglądem – niczym się od siebie nie różnią)
- ciekawą fabułę (które ja się nie dopatrzyłem, jako że najczęściej brakuje logicznego łączy między etapami)
- piękne, kolorowe lokacje (lecz schematyczne, proste i dające się przejść w 15-20 minut)
- świetną grafikę 3D (którą bije na głowę choćby stareńka pierwsza część Croca)

Wśród gęstego boru, nieopodal jeziora dumnie wznosił się gród kasztelana Mirmiła. Podczas gdy kasztelan wraz ze swymi najdzielniejszymi wojami: Kajkiem i Kokoszem, bawił na polowaniu, gród zaatakowała i opanowała banda rycerzy rozbójników zwanych zbójcami...

Tak z grubszą przedstawia się początek fabuły nowej gry Playa zatytułowanej Kajko i Kokosz: Szkoła Latania, opartej (podobno) na kultowym komiksie Janusza Christy. Reklamowana jako emocjonująca gra dla dzieci, z ciekawą fabułą, pięknymi kolorowymi lokacjami oraz świetną grafiką 3D zapewne przyciągnie oko niejednego rodzica pamiętającego owe komiksy.

Słowiańskie boje

Intro – w formie zeskanowanych czterech obrazków z komiksu – w krótkich jednozdaniowych podpisach informuje nas, co się stało. Następnie wczytuje się plansza i łądujemy w grodzie Mirmiła opanowanym przez zbójczy. Wrażenia początkowe są... mieszane. Owszem, jest kolorowo, lecz zarazem strasznie schematycznie. Bliźniacze chatki, płotki, płaskie tekstury imitujące trawę, idealne kule krzaków czy koron drzew. Wrażenie infantylności potęguje jeszcze przygrzywiająca w tle muzyczka. Są to krótkie, kilkudziesięciosekundowe kawałki odtwarzane w kółko. Z kolei atakujący mają postać zbójczy wzbudzili śmiech – wszyscy byli identyczni, żadnego zróżnicowania! Dosłownie średniowieczne Wojny Klonów: samotny bohater i dziesiątki takich samych przeciwników, których pokonać można, w zależności od poziomu trudności, jednym lub trzema uderzeniami pięści.

Mechanika gry jest niemal zawsze taka sama: biegając i skacząc zbieraj jak najwięcej złotych monet rozsiadanych po całej planszy, pokonaj przeciwników, dojdź do końca poziomu. Wyjątkiem są dwa etapy, w których latamy na miotle i taranie. Wtedy pałeczkę przejmuje Mirmil jako licencjonowany pilot. Muszę jednak powiedzieć, że jak na „Szkołę latania” dwa etapy „latające”, do tego koszmarnie krótkie to stanowczo za mało.



Tak samo jak Intro, rozczarowuje również koniec gry. Historia oparta na przygodach Kajka i Kokosza wręcz aż się prosi o to, by w ostatnim etapie pojawił się boss w postaci Hegemona lub chociażby Kaprała. Przyznam, że podświadomie tego oczekiwałem, lecz płonne to były nadzieje. Gra kończy się w najgorszy możliwy sposób: oto dolatujemy taranem do wrot grodu, rozbiwamy po drodze około pół setki zbójczy i... to wszystko! Pojawia się ekran gratulujący z informacją, że oto dzielni wojowie po raz kolejny uratowali mieszkańców oraz pokonali złych zbójczy. I tyle... Cóż, najwidoczniej autorom zabrakło weny i zdawało im się, że słynna nazwa przysłoni braki w kreatywności...



Ocena końcowa to trzy punkty. Jeśli masz nie więcej niż siedem lat, dodaj jeden punkt. Jeżeli przekroczyłeś ten wiek – odejmij jeden punkt. A w przypadku gdy pamiętasz magię komiksów o przygodach Kajka i Kokosza – nie odpalaj tej gry. (GDA)

PRODUCENT: GROOVY GAMES
DYSTRYBUTOR: GROOVY GAMES
WWW.PARIAHGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1.4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | ANI PARIAS - ANI BRAMIN

Wiosna tego roku nie jest zbyt szczęśliwym okresem dla graczy. Najpierw zawiedliśmy się na Brothers in Arms (*), później swoją słabością zadziwił nas zapowiadany jako hit Driv3r. I nie tylko on, niestety.

Scenariusz z Hollywood

Nie wiem, ile dostał scenarzysta (czy scenarzyści) z Hollywood za napisanie scenariusza, ale widząc efekty – z chęcią zająłbym się pisaniem scenariuszy do gier. Patrząc na przykład Pariah, jasno wynika, że „śpiewać każdy może”. Rzecz dzieje się w przyszłości, za jakieś pięćset lat. Ziemia wtedy jest jednym wielkim, a w dodatku źle zarządzanym więzieniem. Bohaterem Pariah jest doktor Jack Mason, facet, który zajmuje się transportem więźniów. Pewnego dnia, gdy eskortuje tajemniczą kobietę o imieniu Karina, jego statek zostaje trafiony i podczas niefortunnego lądowania kobieta zbiega. Bohaterski doktor musi ją – rzecz jasna – odszukać, co nie jest zbyt trudne, ale Mason zostaje zarażony przez kobietę i... dalej sami się dowiecie, czym i co z tego wynika. Jednak jeśli fabuła ma być rewolucyjna, to ją dziękuję. Jest dość przeciętna i choć się z czasem rozkręca, jednak pozostawia po sobie nieświeży posmak banalu. Ot, jakby pożyczona z filmu SF klasy B.

Pariah również miał być hitem. Przecież został stworzony przez Digital Extremes, grupę programistów, która wcześniej maczała swe pałuchy chociażby w Unreal czy Unreal Tournament 2004. Jakość miała zatem być gwarantowa-

Śladami Halo

Scenariusz scenariuszem, ale o samej rozgrywce też nie można powiedzieć nic nowego. Mnie Pariah pod wieloma względami kojarzy się z Breed. Cóż, obie gry to futurystyczne FPS-y, tak samo niedopracowane i schematyczne. Największą bolączką Pariah jest właśnie schematyczne podejście przez autorów do tematu. Gra jest niemożliwie ilnowa, idzie się jak po sznurku, bez większej nadziei, że cokolwiek się po drodze zmieni. Pod tym względem Pariah zdecydowanie zawodzi, bo jeśli w grze mieszać programiści odpowiedzialni za Unreal, to jednak wypadałoby oczekiwać czegoś znacznie lepszego, bardziej oryginalnego. Czegoś więcej niż tylko bieganie od lokacji do lokacji i strzelanie.

Rzuć się pod koła...

Ups, nie tylko biegamy, ale też jeździmy, jak przystało na shooter rocznik 2005. Jest kilka pojazdów, może niekoniecznie sprawiających wrażenie mocno futurystycznych, ale tym niemniej nie musimy poruszać się na własnych nogach. Problem w tym, że jest to średnio przyjemne z uwagi na idiotyczny wręcz interfejs. Sorry, ale tak to się jeździć nie da. Zresztą trudno mówić o komforcie gry, skoro nawet strzela się jakoś nieszczególnie.

Grafika to jedyne, co w grze jest naprawdę OK.

na, a dodatkowo zatrudniono profesjonalnych scenarzystów, aby stworzyli równie profesjonalną fabułę gry. Krótko mówiąc, Pariah miał być shooterem wznoszącym gatunek FPS na całkowicie nowy poziom... a w każdym razie skazanym na wielki sukces. Dziś już wiemy, że były to tylko pobożne życzenia developerów.

Po ulepszeniu
broni możesz
sam zdetonować
granat.

A propos. Giwery są zwyczajnie słabe. W zasadzie trudno znaleźć w plecaku broń, która byłaby skuteczna. Nawet ta ciężka, mimo swoich gabarytów, mocno rozczarowuje. A to ze względu na skuteczność, a to znowu na czas odpalenia. Bronią się tylko gabarytami. Widać, że są ciężkie. :) Dużo gorzej jest z podstawowymi rodzajami broni. Tym brakuje wszystkiego. Siły rażenia, szybkości ładowania, celności itd. Owszem, bronię możemy ulepszać dzięki znajdowanym punktom. I tak, giwarki stają się celniejsze czy szybsze, ale dalej nie są

szczyt emocji. Al wroga jest na poziomie pierwszego Unreal. A od tego trochę czasu już upłynęło i od botów oczekuję większego zaangażowania. Poza tym wadą ich jest to, że atakują przeważnie w niewielkich gromadkach. Gdyby nacierali w większej liczbie, to i owszem, Mason mógłby mieć jakieś tam kłopoty. Kto grał w Serious Sama – wie, o czym mówię. Jednak kiedy widzę jednego czy dwóch facetów biegających po otwartej przestrzeni wprost pod moją lufę, nie ma przebaczyć. Nawet z tak słabymi pukawkami, jakimi dysponuje „pariasowy”

ziomy. Tak jak w Unreal, jest to udana mieszanka otwartych przestrzeni i zamkniętych, futurystycznych pomieszczeń. Trochę to przypomina Halo, ale jakościowo Pariah wypada dużo lepiej. Inne rzeczy też mi się podobały. Wybuchy czy woda są naprawdę graficznie z wyższej półki. Jedynie postacie wrogów mogłyby być ładniejsze. Wydają się odstawać trochę od niezłego poziomu grafiki. A ponadto widać, że modele wrogów jakoś specjalnie nie różnią się od siebie. Podobnie przeciętna jest muzyka oraz odgłosy. Ot, coś tam w tle sobie przygrywa, a walce towarzyszą często powtarzające się okrzyki komputerowych wymiataczy.

**Po Pariah spodziewaliśmy się więcej,
ale otrzymaliśmy tylko przeciętny
shooter.**

Engine Unreala
wiecznie żywy...

to zabawki, jakie fascynowały nas chociażby w Unreal. Ot, takie zwykłe pukawki. Za jedyną fajną giwerę mogą uznać snajperkę, ale... używamy jej w czasie gry tak często jak w RTCW, czyli w zasadzie wcale.

...albo schowaj się za rogiem

Nie ma oczywiście shootera bez masowego mordowania przeciwników. Tych w Pariah wycinamy sporo, ale też nie wzbudza to więk-

bohater, nie ma problemu z położeniem wrogów. Efekt tego taki, że ani się obejrzymy, gdy... gra się skończy. 10 h grania to góra. Mało, prawda?

Ziemia za 500 lat

Pariah powstał (a jakże by inaczej) na silniku Unreal 2. Dalej prezentuje on spore możliwości, choć Far Cry, Doom III czy Half-Life 2 to nie jest. Ładnie wyglądają na pewno same po-

Summa summarum

Sporo narzekałem w tej recenzji na Pariah, ale obiektywnie patrząc – nie jest to zła gra. Da się w nią pograć, ale niczym nie zaskakuje, ani też niczym nie imponuje. Gra się jedną ręką, w dodatku ziewając od czasu do czasu. Taka sobie zapchajdziura w sezonie ogórkowym. Dużo lepsza od Mortyra, dużo gorsza od Far Cry. Summa summarum raczej rozczarowanie. (CDA)

(*) – kto się zawiodł, ten się zawiodł, hehe. [Mac Abita]

6+

GRYwalność 6
Wideo 8
Audio 6

WERDYKT

graficznie nie jest najgorsza

krótka
liniowa
banalna

PRODUCENT: EIDOS/PYRO STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.IMPERIALGLORY.CENEGA.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | IMPERIALNA CH(W)AŁA

Imperial Glory przenosi nas w lata 1789-1830 i chociaż był to okres rewolucji oraz gwałtownych przemian, nie oczekujcie od niej ani jednego, ani drugiego. Po prawdzie bardziej kojarzy mi się ona z restauracją i powrotem ancien regime, bo podczas gdy inni poszli naprzód, autorzy OG nadal żyją dniem wczorajszym.

IMPERIAL GLORY

Total War uderzył do tej pory trzykrotnie, za każdym razem omijając fanów empirowej epopei. Hiszpańskie Pyro Studios postanowiło wykorzystać nadarzącą się okazję i uprzedzić konkurencję. Na pierwszy rzut oka Imperial Glory tak zręcznie udaje Total War, że gdyby nie logo producenta, można by te dwie gry pomylić. Spójrzcie zresztą na obrazki. Dopiero dłuższa zabawa pozwala ocenić, że obie produkcje znacznie różnią się poziomem wykonania i jakkolwiek ordynarnie zerżnięto z Total War całą zewnętrzną powłokę, mechanika gry potrafi zrobić niemiłego psikus.

Glory, Glory, Victory!

Podobnie jak w życiu, miast chole-
rycznych podbojów

najlepiej ilustruje to, co czeka mocarstwa „jednowymiarowe”. Dzieło Pyro Studios stara się pokazywać tę prawidłowość. Zapewniwszy sobie spokój na granicach, przystępujemy do budowy konsulatów, wprowadzamy obowiązkowe szczepienia, niesiemy kaganiec oświaty i podnosimy wydajność rolnictwa, patronujemy rozwojowi prasy, a z drugiej strony – umacniamy tajną policję. Brzmi ambitnie? Spokojnie, tylko na papierze. Na monitorze zaś wszystko to okazuje się prozaicznie łatwe w obsłudze i nim się człowiek obejrzy, większość pozycji na nieskomplikowanym „drzewie badań” zostanie zrealizowana.

Prawem na lewo

Ponadto popłaca wytyczyć parę szlaków handlowych, które napelnia skarbiec i przyczynią się do poprawy stosunków między narodami. Widać,

i wyczerpującej szarpaniny na granicach, bardziej opłaca się postawić na zrównoważony rozwój wewnętrzny państwa, załatwić się o dobrobyt obywateli i dobrosąsiedzkie stosunki z innymi. Potęga militarna – to przychodzi z czasem. Grunt, aby stworzyć dla niej solidną podbudowę. Wszakże pozycja imperialna od zawsze wiązała się z przewagą we wszystkich niemal dziedzinach (nauka, kultura, sztuka, ustrój etc.), nie tylko na polu bitwy. Los ZSRR





że autorzy bardzo chcieli, aby dyplomacja stała się jedną z głównych kolumn podpierających gmach „Imperialnej Chwały”. Niestety chęci to jedno, a rzeczywistość to drugie. Tak bardzo przejęto się prawem międzynarodowym i zasadą „świętości umów”, że doprowadzono rzecz do absurdu. Jak już z kimś podpiszemy sojusz obronny, to choćbyśmy nie wiem, jak wredne mieli zamiary, niemożliwym jest zasernowanie mu „przypięcielskiego” ciosu w plecy. Z drugiej strony, możemy być absolutnie pewni swoich sojuszników, co ujemnie rzutuje na jakość rozgrywki i nijak się ma do wrednych czasów, w których traktaty często nie były warte papieru, na którym je sporządzono.

Warto być na bieżąco z całą tą gmatwaniną koalicji i sojuszy, aby uniknąć kłopotliwych okoliczności, gdy podbijając niepozorną szarą myszkę, ściągamy sobie na łeb jej sprzymierzeńca słońca.

Pacta sunt servanda

W praktyce działa to wszystko letnio i neraz dochodzi do sytuacji niedorzecznych. I tak, Tunezja błaga o pokój, rujnując sobie budżet monstrualnym trybutem, a już w następnej turze ponownie wykupuje topór wojenny, bo jakiś jej trzeciorzędny koalicjant przyszedł z pomocą swemu sojusznikowi, któremu zrobiliśmy wjazd do zupełnie nieznaczącej Pipidówki. Na pochwałę zasługuje natomiast fakt, że choć podbijamy inne kraje, nasza władza opiera się w nich na zupełnie innych podstawach niż w ojczyźnie. Źródłem tej legitymacji są oczywiście bagnyty i wystarczy, aby jakiś zewnętrzny wyzwoliciel pomógł usunąć je ze stolicy okupowanego państwa, a już cały naród występuje przeciwko nam. Znajdujemy się tedy w niezmiennie kłopotliwym położeniu, gdyż na wieść o oswobodzeniu macierzy pochodzący zeń żołnierze najwcześniej w świecie zdezerterują.

Koncert mocarstw

Świat Imperial Glory jest o wiele skromniejszy, niżli wynikałoby to z dumnego tytułu. Lepiej nie napalać się na kolonialne przygody, egzotyczne kraje i globalne zmagania. Wyznaczone przez Pyro Studios horyzonty ledwie, ledwie sięgają poza stary kontynent. Afryka Północna (wszystkiego z pięć prowincji) to już szczyt egzotyki, na jaki możemy liczyć. Dla ścisłości gra powinna się nazywać „koncert mocarstw”, bo treść jej stanowi nie zamorska ekspansja, lecz rywalizacja pięciu potęg o granice w Europie. Potęgi te to: Anglia, Prusy,

Austria, Francja i Rosja. Z racji ograniczonego teatru działań ani ta pierwsza, ani ostatnia nie mogą w pełni wykorzystać własnego potencjału. Morskiej potędze trudno rozwinąć żagle na wewnętrznych bajorach, jakimi są Bałtyk i Morze Śródziemne, aliiści Rosja... cóż, na mapie zmieściła się tylko jej połowa...

Na ramię broń

Zmieńmy teraz perspektywę i z zacisznych pałacowych gabinetów zniżmy się do pozio-



mu gruntu, ubijanego żołnierskim butem i koniskim kopytem. Okolica ładna, gdy przymknąć oko na porastającą ją dwuwymiarową florę. Ale wojsko niczego sobie – trójwymiarowe, zdyscyplinowane, ustawione w równych kolumnach, gotowe do ataku, choć odrobinę szarobure i zakurzone. Lecz oto wróg zbliżył się już na odległość strzału i nie do wiary... jedna salwa, druga, trzecia... przecieram oczy ze zdumienia! Walczący w ferworze walki zapominają chyba, że to przełom XVIII i XIX wieku i smagają się nieopisanym wręcz deszczem kul. Aż cud, że im się lufy nie stopią. Natomiast obsługa dział przechodzi samą siebie, kilkakrotnie przekraczając normę i bijąc rekordy szybkostrzelności. W rezultacie cały klimat epoki zostaje zarznięty i oglądamy standardową RTS-ową krwawą łaźnię.

Odpuszczam

Zrażony tą plebejską rozrywką po paru rozczarowaniach postawiłem na automatyczne kalkułowanie wyniku bitew. I tu znowuż niespodzianka, a właściwie jej brak – walki są tak przewidywalne, że właściwie nie istnieją nawet cienie niepewności co do ich wyniku.

A to Polska właśnie! Pal sześć granice, przecież zmieniały się tak często... Zdaje się jednak, że kapitan Poniatowski wczoraj zaplił coś mu się z flagą pomieszało! Ciekawe, czy poprawią to w zlokalizowanej wersji.

Ludzie, przecież w rzeczywistości silniejsi nie zawsze pokonują słabszych (choć tak właśnie należy obstawiać).

Szczytem wszystkiego są bitwy morskie, których rezultat jest niepewny tylko wtedy, gdy mamy do czynienia z absolutnie równorzędnym przeciwnikiem. Gdy zaatakujesz dwoma okrętami samotnego pechowca, zawsze



możesz liczyć na zwycięstwo. (Nieistotne, że te dwa statki to powolne linowce próbujące ścigać śmigłą i zwrotną korwetę z doświadczoną załogą). Prawdziwy dramat zaczyna się jednak, gdy postanowimy wziąć sprawy w swoje ręce.

Pan i władca na krańcu... kwadratu?

Już samouczek bitew morskich natchnął mnie niepokojem – w roli instruktora występuje tu nie kto inny jak idół wszystkich wilków morskich, czyli sam... Aleksander I. Walka rozgrywa się na sztucznie wyznaczonym kwadratowym wycinku morza, a my miast z nieprzyjacielem, użeramy się ze sterowaniem. Nie da rady zaznaczyć więcej niż jednego okrętu naraz, a wszystkie rozkazy musimy wydawać samodzielnie, z wyznaczaniem kursu i oddawaniem salw włącznie. Naturalnie przy symultanicznym dowodzeniu kilkoma okrętami nie jesteśmy w stanie dorównać komputerowi, co z reguły kończy się tragicznie.

Imperial sorry

Bywa, że z małej chmury spada mały deszcz, a z Imperialnej Chwały powstaje Imperialna chała. Trywialne RTS-owe bitwy zraża rasowych strategów, zaś część strategiczna to nie innego jak stary dobry Total War. Zeby to chociaż sami wydali dwa lata temu...

Jeżeli skończyliście Medievala, nie mówiąc już o Rome, IG będzie dla was nudna jak flaki z olejem. Na średnim poziomie trudności ukończyłem ją w dwa dni, ale tak się przy tym umęczyłem, że powinni mi zapłacić podwójną stawkę za granie w warunkach szkodliwych dla zdrowia. Psychicznego. (CDA)

6+

Ocena gry

Grywalność	6
Wartość	7
Autor	6

WERDYKT

Total War na przełomie XVIII i XIX w.

- uproszczone, drugie bitwy
- skórka zdjęta z Total War
- tylko Europa, wnet się kończy
- szybko robi się nudna

► PRODUCENT: HEURISTIC PARK
 ► DYSTRYBUTOR: DREAMCATCHER
 ► WWW.DUNGEONLORDS.COM

► WIN 98/ME/00/XP
 ► PROCESOR: 1 GHz
 ► RAM: 384 MB
 ► GRAFIKA RAM: 64 MB

**Potwornie zarobaczona, nieprzetestowana,
 z przeciętną grafiką... a mimo tego wciąga.**

CORMAC | BUGGEON LORDS

DUNGEON LORDS

D.W. Bradley uważany jest za jednego z ojców komputerowych gier fabularnych. Starszym fanom gatunku zapewne nie trzeba przypominać serii Wizardry, w której Bradley miał znaczny udział. Wizards & Warriors przeszło już bez echa, ale mimo to od nowego projektu Bradleya, czyli Dungeon Lords, można było wiele oczekiwać. Dostaliśmy grę, w której bez wątpienia czuć oldschool i rękę mistrza, lecz jednocześnie tak niedopracowaną, że spory dział „Testers” na liście płac pod koniec instrukcji jawi się zwykłym kłamstwem.

Nikt nie zdoła

wcisnąć mi kitu, że tę grę przed wypuszczeniem na rynek testowało kilkadziesiąt osób. Ba, nikt nie wciśnie mi kitu, że Dungeon Lords zostało przed premierą rzetelnie przetestowane przez choćby jedną trzeźwą i poczytalną osobę. W grze znajdujemy niepodważalne dowody na to, że autorom nie dano czasu na dokończenie (nie mówiąc już o doszlifowaniu) dzieła – nieaktywne opcje, niedziałające przyciski, klawisze, którym w menu konfiguracji przypisano nieistniejące funkcje oraz całe mnóstwo bugów różnego kalibru. Nawet w instrukcji znaleźć można opisy elementów, które w rzeczywistości sprowadzają się do nieaktywnych opcji! Recenzja, którą czytacie, powstała na podstawie gry uaktualnionej do wersji 1.1. Wersja premierowa witała babolami jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki.

Powrót do przeszłości

Jak można się było spodziewać, Bradley zaserwował nam grę w stylu tytułów, które sygnował swym nazwiskiem wiele lat temu (a w branży siedzi już od końca lat 80). Sercem Dungeon Lords jest eksploracja świata i penetrowanie lochów połączone z zabijaniem hord wrogów i bogaceniem się. Starą koncepcję dostosowano jednak do współczesnego odbiorcy zastępując dwuwymiarowe lochy obszernym, w pełni trójwymiarowym światem ukazanym z perspektywy trzeciej osoby, a turowe potyczki zręcznościową walką a la Gothic.

Wspomniane zwiedzanie i mordowanie służy oczywiście wyższemu celowi, jakim po raz kolejny jest uratowanie świata. Fabuła gry jest bardzo sztafpowa – mamy oto zdradę w Kręgu Magów, królestwo na skraju zagłady, królowną, która uciekła na wieś, iż ma zostać ofiarowana najeźdźcy dla przypieczętowania rozejmu i, rzecz jasna, dzielnego bohatera, który ma dojść do ładu z całym tym bałaganem. Autorzy nie silił się na oryginalność. Skupiono się na dostarczeniu graczom tego, co utrafiło w gust fanów wcześniejszych gier Bradleya – eksploracji, nabijania punktów doświadczenia i rozwijania postaci. Zajmijmy się póki co tym ostatnim aspektem, który jest w Dungeon Lords bardzo rozbudowany.

Rozwijaj jak chcesz

Gra oferuje bardzo szerokie możliwości tworzenia i rozwijania postaci. Na starcie wybieramy oczywiście rasę i rozdzielamy dostępne punkty pomiędzy atrybuty i umiejętności. Ras jest 7 i znajdziemy wśród nich zarówno klasyczną triadę człowiek-elf-krasnolud, jaki i cztery charaktery-

styczne dla świata Dungeon Lords gatunki tzw. demigothów, czyli zwiroludzi. Człowiek i elf występują też w odmianie piękniejszej i okrągłutkiej. Sposób rozmnażania się pozostałych ras jest już tajemnicą twórców, bo płci pięknej (o ile określenie to pasuje np. do samicy zwyrodniałej, zębatej odmiany niziołka) się wśród nich nie uświadczy. Standardowo rasa bohatera w pewnym stopniu ukierunkowuje go na którąś z klas (tutaj tożsame są one z profesjami), bo determinuje początkowe statystyki i umiejętności. Niestety nie uświadczyliśmy w grze opcji modyfikacji wyglądu postaci – w wersji 1.0 odpowiedzialne za nie przyciski były nieaktywne, w wersji 1.1 zamiast uzupełnić braki usunięto z owych przycisków nawet napisy. Niby strata nie jest ogromna, ale niedziałające opcje były pierwszym poważnym sygnałem, że gra nie zdążyła przed premierą nabrać przewidywanego kształtu.

► Do kolejki! Dla każdego starczy stali.



Być może zastanawiacie się, dlaczego wystawiam grze ocenę końcową niższą od średniej ocen cząstkowych. Służę wyjaśnieniem. Uznajcie to za formę protestu przeciw jawnemu pogrywaniu wydawcy w kulki i zaprzęgnięcia nabywców do roli beta-testerów, którzy potem na forum mają zgłaszać swe propozycje odnośnie patchy. Gdyby autorzy od razu umieścili w grze to, co znalazło się w błyskawicznie wydanej poprawce 1.1 i zapowiedziane jest na 1.2, ocena byłaby sporo wyższa, bo gra się w DL, pomimo wszystkich wad, przyjemnie.

» Niech ten teleport lepiej szybko zadziała...



Na starcie dostępne są jedynie cztery profesje – adept (coś na wzór kapłana), wojownik, mag i złodziej. Nasza postać może należeć do więcej niż jednej klasy, a dodatkowe dostępne są za pośrednictwem różnorodnych gildii. Wstępować do nich warto, bo uzyskuje się dostęp do ciekawego rynsztunku (np. samurajskiego) i nowych umiejętności. Ciekawostką są herby, które zdobywamy wraz z niektórymi profesjami i które dają bonusy do statystyk.

Umiejętności jest sporo, bo ponad 40, zarówno ogólnodostępnych, jak i zarezerwowanych tylko dla wtajemniczonych przedstawicieli niektórych klas. Nawet jeśli część tych zdolności jest umiarkowanie przydatna, to wciąż ścieżek rozwoju, którymi można poprowadzić bohatera, jest bardzo wiele.

Przypadło mi do gustu to, iż aby podnieść statystyki, rozwinąć umiejętność czy też nabyć nową, nie trzeba czekać do osiągnięcia nowego poziomu. Zdobywane punkty doświadczenia możemy na bieżąco wydawać na rozwijanie postaci. Uważam to rozwiązanie za korzystniejsze z punktu widzenia gracza, a zarazem nieco bardziej realistyczne. Skoro nie ma w grze nauczycieli (jak np. w Gothiku), a więc rozwój postaci (szczególnie nowe umiejętności) bierze się niejako „z powietrza”, logiczniejszy jest rozwój ciągle (wraz z doświadczeniem nabywanym w walce) aniżeli masowe wykupywanie umiejętności i punktów statystyk po abstrakcyjnym „level upie”. (O którym zresztą gra nie informuje.)

Umiejętności magiczne i zaklęcia (dostępne dla wszystkich ras i klas) dzielą się na 4 szkoły: kapłańską, czarnoksiężską, runiczną oraz „ludową”. Szczególnie interesująca jest ta ostatnia, która umożliwia tworzenie i rzucanie mrocznych zaklęć poprzez odpowiednie łączenie składników, takich jak skrzydło nietoperza, oko ogra lub ogon skorpiona. W sumie czarów jest bardzo wiele, jednak osobiście niemal z nich nie korzystałem, bo na początku były zwyczajnie za słabe, a później skoncentrowałem się na rozwijaniu bardziej skutecznych umiejętności bojowych.

Gadżety dla każdego

W parze z bogactwem profesji i umiejętności idzie bogactwo ekwipunku, jaki można zdobyć podczas podróży. Mamy tu właściwie cały erpegowy standard – hełmy, pancerze, spodnie, buty, rękawice, naramienniki, pasy, tarcze, wszelakie świecidełka dające bonusy do statystyk, kilka kategorii i odmian broni, zwoje i co tam jeszcze może się przydać zawodowemu zbawcy świata.

W każdy ekwipunek bojowy możemy uzbroić się natychmiast po jego zdobyciu. Jest jednak pewne ale – jeśli np. chcemy wbić się w zbroję płytową, musimy liczyć się z tym, iż nie posiadając odpowiedniej umiejętności lub nie spełniając wymagań odnośnie siły otrzymamy punkty

karne. W efekcie nasza postać będzie wolniejsza i mniej sprawna w walce. W gestii gracza leży już ustalenie, czy korzyści korzystania ze zbyt wymagającego sprzętu przewyższają związane z tym niedogodności.

Radość z mnogości ekwipunku i dowolność w łączeniu różnych jego elementów psują niestety pewne mniejsze i większe niedoróbki tudzież dziwne rozwiązania. Każdy element pancerza posiada na przykład wskaźnik stopnia zniszczenia, jednak w praktyce jedynie tarcze ulegają zużyciu. W przypadku całej reszty wskaźnik ten niezmiennie wynosi 0%. Twórcy przewidywali zużywanie się sprzętu i możliwość jego naprawy, jednak po planach tych zostały jedynie rzeczne wskaźniki oraz bezużyteczne okienko naprawy z niedziałającym przyciskiem „Repair”. Ot, kolejne kikury spowodowane przedwczesną premierą gry. Zużyte do cna tarcze po prostu znikają. Bezużyteczny jest też dział „junk” (czyli śmieci) w inwentarzu. Choć instrukcja informuje, że umieszczane są tam znajdowane przez gracza duplikaty już posiadanych przedmiotów, wgrze jest on zawsze pusty.

» Po jakich krzaczorach szlajała się twoja matka?!



» „Ty, stary, zainwestuj w Tik Taki bo ci jędzle!!!”





David W. Bradley – to nazwisko powinno być znane wszystkim fanom klasycznych erpegów. To on zaprojektował trzy części doskonałej serii Wizardry: V (1988), VI (1990) i VII (1992). Stworzył też dla Origin niewielką grę Cybermage, następnie zaś założył własne studio – Heuristic Park, z którym zadebiutował w 2000 roku grą Wizards & Warriors. Grę dużą, ambitną i zabudowaną. Jak widać, Bradley ma pecha do wydawców, którzy nie dają mu dosłownie dzieł W&W nie był wielkim sukcesem finansowym, ale oceny zbierał przyzwoite. Przypuszczam, że tak też będzie z Dungeon Lords. Szkoda, że Bradley wciąż nie może powrócić do chwały z czasów Wizardry. Na screenie podziwiać możecie Wizardry VI.

Ręczna automapa

Na parę słów zasługuje bez wątpienia świat gry i kolejny z ważnych elementów Dungeon Lords, czyli jego eksploracja. Obszar, po którym będziemy się poruszać, jest bardziej nawet zróżnicowany, niż doskonały świat Gothika 2 i chyba rozleglejszy. Znajdziemy tu nie jedno bagno, lecz trzy, w zupełnie różnych zakątkach świata, kilka jezior, zarówno małych, jak i sporych i oczywiście ogromne połacie lasu. Sieć dróg jest stosunkowo kiepsko rozwinięta, więc często trzeba będzie błądzić po dzikich i niebezpiecznych bezdrożach, by dotrzeć do wyznaczonego celu. „Błądzić” jest w tym przypadku bardzo adekwatnym określeniem. Jak można w tak wielkiej grze nie umieścić automapy?!

momenty, gdy w ogóle nie wiadomo co mamy zrobić, by popchnąć naprzód wątek główny.

Świata gry dotyczy też kolejny zarzut, jaki muszę przeciw niej wytoczyć – wymarłe miasta. O ile



► Lokalny przysmak - rycerz szpikowany strzałami w sosie własnym.



można tylko w budynkach. Pustych budynkach. Gdzie do licha podziały się meble? Po to wynajęłam pokój w gospodzie, by stać na jego środku i gapić się w wygasły kominek? No właśnie – kominki. W Arindale nie pali się żaden, a tylko przy nich można przyspieszyć upływ czasu (np. by nie wędrować ciemną nocą lub gdy zleceniodawca kazał nam wrócić rano). Beta, ewidentna beta...

Bieg przez pole minowe

Będę niestety zmuszony kontynuować wątek bugów i niedoróbek, bo jest ich w DL jeszcze bardzo wiele. Nie da się nie zwrócić uwagi na nędzne AI wrogów. Potrafią blokować się w przejściach, zatrzymywać na niewidzialnych ścianach wystawiając się na ataki z dystansu czy też kaleczyć się nawzajem. Gdy gwardziści w pałacu księcia zablokowali jedno z przejść na amen, pięć razy ładowałem sejwa, żeby móc ich ubiec i ewakuować się z pomieszczenia. Tyle samo prób potrzebne mi było, by opuścić pierwsze miasto.

A to dlatego, że gra – i owszem – otwierała bramę, ale z uporem maniaka zamiast wypuścić mnie na trakt, wrzucała mnie z powrotem do... podziemi, które odwiedziłem na samym początku gry!

Do gildii wojowników zostałem przyjęty, mimo że nie spełniałem postawionych przede mną wymagań. W menu ładowania i zapisu gry okienka przewidziane na screeny ułatwiające zidentyfikowanie pliku są puste. Gra ma też dziwne problemy z głośnością, której nie da się właściwie ustawić – wielu dialogów nie słychać, podczas gdy przez niektóre efekty można ogłuchnąć. Obawiam się, że podobnych kwiatków znajdziecie w grze dużo więcej.

Ocena oceną, ale jednak warto

Grafika DL jest nierówna – miejscami bardzo dobra, miejscami zaś kiepska. Nienajgorzej prezentują się otwarte tereny i model postaci, wiernie ukazujący każdy niemal element ekwipunku. Również niektórzy wrogowie robią dobre wrażenie, podczas gdy modele innych pozostawiają trochę do życzenia. Nędzne wygląda większość wnętrza. Również efekty specjalne nie zapadły mi w pamięć. Silnik gry nie jest generalnie zbyt potężny i efektowny. Muzyka jest niezła, ale dość rzadka, efekty dźwiękowe zaś tylko poprawne. Ogólnie jednak od strony oprawy gra jest strasna... jednak niczym szczególnym się nie wyróżnia.

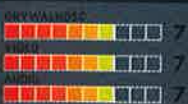
Pomimo mnóstwa niedoróbek i bugów gra wciąga. Oferuje mnóstwo (czasem aż nadto) akcji, fajny świat, ogromne możliwości rozwoju postaci i kilometrów lochów do spenetrowania. Szkoda, że wydawca postanowił zrobić z nabywców beta-testerów. Z drugiej strony zaś dobrze, że autorzy przynajmniej biorą sobie do serca ich sugestie. Jeśli patch 1.2 jest już dostępny w momencie, gdy



pierwsze wygląda, jakby parę dni wcześniej zakończyła się tam epidemia dżumy (jeden przechodzień na kilometr kwadratowy), o tyle drugie, elfickie Arindale, sprawia wrażenie opuszczonego od wieków. Jego ulice są zupełnie wymarłe, a jedyne znikome ślady życia odnalazę

czytacie te słowa i zawiera to, co autorzy obiecali (automapa!), spokojnie możecie dać nowej grze Bradleya szansę. Stawiam na to, że spędzicie przy niej wiele godzin. Ja mam wielką ochotę do niej wrócić. Mimo wszystkiego, co mi zaserwowała. [CDA]

6+



WERDYKT

- duży i zróżnicowany świat
- możliwość rozwoju postaci
- dużo ekwipunku
- mnóstwo akcji
- wciąg

- liczne niedoróbki i bugi
- brak automapy
- kiepskie AI
- wymarłe miasta, pusto
- wnętrza

SUPER GADŻETY W SUPER CENIE!

Dzwonki **2.46 zł** 72950

72950

Tapety

Animacje

GRY JAVA

Kod: RXUJ0559
pod nr 72950

Przejdźmy kontrolę nad rozgrywką do czarnoskórych sportowców smoczachdem

Nokia: N3, N4, N5, N6
Siemens: S5, Motorola: M3
Sony Ericsson: E7, T610, Sharp: H1, H2

6.10 zł

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon

Supergra z bonusem

6.10 zł

Wciel się w rolę średniowiecznego rycerza i chwyć swój oręż by stawić czoła walecznym Saracenom!!!

Kod: RXUF0593 pod nr 72950

Nokia: N3, N4, N5, N6, S5, S6, E6, E7, T610

Wicked Football RXUJ0592
pod nr 72950

W Wicked Football gracie będziecie mieć do dyspozycji najwybitniejszego drużyny piłkarskiej oraz niezwykłą indywidualnych graczy wielkiego formatu z całego świata

Nokia: N4, N6 Motorola: M3 Sony Ericsson: E7 Samsung: A7

6.10 zł

Pokaż wszystkim kto tu jest najszybszy!

6.10 zł

Kod: RXUJ0594 pod nr 72950

N3, N4, N5, N6; M2, M3; S4, S7, S8; E7, H1

KARATE

Kod: RXUJ0165 pod nr 72950 (2.44zł)

N3, N4, N6

Forest Keeper

Kod: RXUJ0532 pod nr 72950 (2.44zł)

N3, N4, N6

Rocket Car

Kod: RXUJ0547 pod nr 72950 (2.44zł)

N4, H1

Cruise Control 2

Kod: RXUJ0217 pod nr 72950 (2.44zł)

N3, N4, N6

High Octane

Kod: RXUJ0563 pod nr 72950 (2.44zł)

N4

Czatu na Papli!
taniej niż SMSami

• rozmawiaj grupowo i... sam na sam
• flirtuj i randkuj
• gadaj z ludźmi z innych komunikatorów

Wyslij tylko jednego SMSa i gadaj do woli

Przyłącz się!

TERAZ GRATIS DO KAŻDEJ GRY

komunikator.papla.pl

Gold Rush

Kod: RXUJ0230 pod nr 72950 (2.44zł)

N3, N4, N6, S5

Submarine

Kod: RXUJ0551 pod nr 72950 (2.44zł)

N3, N4, N6, S5, S6, H1, M7, M3

Abaddaon

Kod: RXUJ0594 pod nr 72950 (2.44zł)

N3, N4, N5, N6, M3, E6, S4, MC60

Motor Shooter

Kod: RXUJ0596 pod nr 72950 (2.44zł)

N3, N4, N5, N6, N7, N9, M7, S9, S56, M55, C60, A7

Dangerous Road

Kod: RXUJ0578 pod nr 72950 (2.44zł)

N4, N6

Deep Patrol

Kod: RXUJ0579 pod nr 72950 (2.44zł)

N4, N6

Galactic Rebellion

Kod: RXUJ0580 pod nr 72950 (2.44zł)

N4, N5, N6

TOPHITY	POLI	MONO
Lach Jankowski "Rowe"	RXUP0722	RXUZN1145
Bartek Wrona "Jedna no milion"	RXUP0705	RXUZN1128
Greenjolly & UMC Stars "Jest nas wielu"	RXUP0701	RXUZN1126
50 Cent "Candy Shop"	RXUP0698	RXUZN1125
Verba "Pamiętasz"	RXUP0697	RXUZN1122
Romunstein "Keine Lust"	RXUP0696	RXUZN1121
Ivan i Delfin "Czarna dziewczyna"	RXUP0695	RXUZN1120
Sarah Connor "From Zero to Hero"	RXUP0680	RXUZN1104
Linkin Park & Jay-Z "Numb"	RXUP0404	RXUZN0819
Within Temptation "Stand My Ground"	RXUP0672	RXUZN1111
Trzeci Wymiar "Zapomnij o tym"	RXUP0675	RXUZN1108
Sisters "My Music"	RXUP0679	RXUZN1105
Groove Coverage "Runaway"	RXUP0661	RXUZN1097
Alcazar "Physical"	RXUP0655	RXUZN1092
Peja "Kur...kie życie"	RXUP0667	RXUZN1100
Gwen Stefani "Rich Girl"	RXUP0638	RXUZN1074
K-moro "Femme Like U"	RXUP0511	RXUZN1052
O.S.T.R. "Odzyskany Hip-Hop"	RXUP0632	RXUZN1087
Danzel "You Are All Of That"	RXUP0642	RXUZN1085
Green Day "Boulevard Of Broken..."	RXUP0649	RXUZN1079
Briney Spears "Do Something"	RXUP0651	RXUZN1080
Big Cyc "Nienawidzę szefa"	RXUP0643	RXUZN1088
Destiny's Child "Lose My Breath"	RXUP0659	RXUZN1013
Eric Prydz "Call On Me"	RXUP0589	RXUZN1034
Ivan i Delfin "Jaj czarne oczy"	RXUP0597	RXUZN1036
NOWOŚCI	POLI	MONO
U2 "Sometimes You Can't Make"	RXUP0713	RXUZN1136
Pokahontaz "Za szybko się wściekli"	RXUP0714	RXUZN1137
Nalasha Bedingfield "Unwritten"	RXUP0716	RXUZN1138
Moby "Lift Me Up"	RXUP0717	RXUZN1139
Mariah Carey "It's Like That"	RXUP0719	RXUZN1140
LL Cool J "Hush"	RXUP0720	RXUZN1141
Lemar "If There Is Any Justice"	RXUP0721	RXUZN1142
Gwen Stefani "Hollaback Girl"	RXUP0723	RXUZN1144
Destiny's Child "Girl"	RXUP0724	RXUZN1145
Bonfunt Mcs "Hypnotic"	RXUP0725	RXUZN1146
Black Eyed Peas "Don't Phunk With"	RXUP0726	RXUZN1147
K. Kijowski feat. Kaya "Procz Ciebie"	RXUP0706	RXUZN1131
KT Tunstall "Black Horse & Tie"	RXUP0707	RXUZN1132
Mor W.A. "Ciekawe czasy"	RXUP0708	RXUZN1133
Oval Ensemble "Fajna piosenka"	RXUP0710	RXUZN1134
The Game "How We Do"	RXUP0711	RXUZN1135
Eminem "Mockingbird"	RXUP0704	RXUZN1129
Papa Dance "Czarny Śnieg"	RXUP0705	RXUZN1130
The Chemical Brothers "Galvanize"	RXUP0699	RXUZN1124
Doni feat. 52 Debiec "Uciekaj!"	RXUP0700	RXUZN1125
Wilki "Słonce pokonał cień"	RXUP0702	RXUZN1127
Dezire "Glucha"	RXUP0691	RXUZN1116
Kasia Kowalska "Proszę mnie"	RXUP0688	RXUZN1117
Korn "Another Brick In the Wall"	RXUP0687	RXUZN1118
Nelly Furtado "Explosive"	RXUP0685	RXUZN1119
Vanilla Ninja "I Know"	RXUP0673	RXUZN1110
Red Carpet "Alright"	RXUP0668	RXUZN1112
Olga felt. Michael "Romeo and Juliet"	RXUP0666	RXUZN1113
Snoop Doggy P. Williams "Let's Get..."	RXUP0677	RXUZN1102
Piocheo "Twenty Years"	RXUP0681	RXUZN1105
Peja "Co Cie boli"	RXUP0682	RXUZN1106
Outkast "Ghetto Music"	RXUP0683	RXUZN1107
Borixon "Sprawdź to dzieła"	RXUP0656	RXUZN1093
CJ Stone "Shine"	RXUP0657	RXUZN1094
Frasure "Breath Of Life"	RXUP0658	RXUZN1095
Faithless "Miss U Less, See U More"	RXUP0660	RXUZN1096
Kosobian "Processed Beats"	RXUP0662	RXUZN1098
Numer Raz "Laska, chłopaki z..."	RXUP0665	RXUZN1099
Starsiol "Four On The Floor"	RXUP0670	RXUZN1101
HIPHOP	POLI	MONO
Usher "Caught Up"	RXUP0674	RXUZN1109
D12 "How Come"	RXUP0392	RXUZN0985
Kodek & WVO "Każdy Ponad Każdym"	RXUP0433	RXUZN0982
Mor W.A. "Dla Słuchaczy"	RXUP0420	RXUZN0990
Eminem "Just Lose It"	RXUP0515	RXUZN1012
Kelis "Trick Me"	RXUP0414	RXUZN0953
Peret Noon "Sztosy znyst"	RXUP0572	RXUZN1029
Pareślow "Dawno temu w Ameryce"	RXUP0573	RXUZN1028
Scent "Up And Down"	RXUP0507	RXUZN1027
Kayne West "All Falls Down"	RXUP0520	RXUZN1019
ROŻNE	POLI	MONO
Jennifer Lopez "Baby I Love You"	RXUP0403	RXUZN0820
George Michael "Amazing"	RXUP0312	RXUZN0398
Pink "Trouble"	RXUP0267	RXUZN0777
Madaya "Parle Moi"	RXUP0417	RXUZN0966
Benassi Bros "Hit My Heart"	RXUP0490	RXUZN2490
Dido "Sand In My Shoes"	RXUP0488	RXUZN2488
Green Day "American Idiot"	RXUP0486	RXUZN2486
Gunter "Teeny Weeny String Bikini"	RXUP0485	RXUZN2485
Nichya "Nichya"	RXUP0483	RXUZN2483
Juh "Perfekto Welle"	RXUP0587	RXUZN1045
FILMY	POLI	MONO
Serial "Na dobre i na złe"	RXUP0369	RXUZN0342
Rocky Theme "Eye Of The Tiger"	RXUP0676	RXUZN0796
James Brown "I Got You (I Feel Good)"	RXUP0366	RXUZN0972
Baltazar Gubka	RXUP0398	RXUZN0212
"Benny Hill"	RXUP0074	RXUZN0266
"Ghost Busters"	RXUP0076	RXUZN0329
"Ociecie Chresny"	RXUP0036	RXUZN0346
"X-Files"	RXUP0374	RXUZN1051
"Jonas"	RXUP0019	RXUZN0271
"Jak rozpiętałem II wojnę światową"	RXUP0365	RXUZN0216
"Kiler"	RXUP0345	RXUZN0925

POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyslij SMS pod numer 72950 w treści wpisz kod wybranego elementu, np. RXUJ0574

DZWIONKI ZWYKLE (MONO) Wsłaj SMS-em kod pod nr 72950

* Nokia - podesłaj kod z tabeli, np. RXUZN1037

* (Sony Ericsson) - Wsłaj N w kodzie z tabeli zamiast kodu z tabeli

* Siemens - Wsłaj S w kodzie z tabeli zamiast kodu z tabeli

* Motorola - Wsłaj M w kodzie z tabeli zamiast kodu z tabeli

Pobierz na telefon? Wsłaj SMS-em kod elementu pod wskazany numer. **Jak wysłać komuś na telefon?** Wsłaj pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie RSUP0411 dla numeru 601234567, wyslij pod numer 72950 SMS-a o treści: RSUP0411 601234567. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienie (do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np. RSUP0411 601234567: To melodia dla Ciebie! **Wysłanie SMS-a** pod numer: 72950 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 72950 - 5 zł netto/6,10 zł z VAT; 72950 - 9 zł netto/10,98 zł z VAT. **Pamiętaj!** aby pobrać polifonię, tapetę lub animację, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości śledczych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon napisz do nas pomoc@papla.pl

PRODUCENT: ARENANET
 DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT/NC SOFT
 CENA: 129,90 ZŁ
 WWW.GUILDWARS.COM

WIN 98/ME/00/XP
 PROCESOR: 800 MHz
 RAM: 256 MB
 GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR | PRAWIE WARCRAFT, ALE ZA TO BEZ ABONAMENTU!

Niekwestionowanym królem online'owych RPG-ów jest od paru miesięcy World of Warcraft, ale oto po raz pierwszy musi odeprzeć naprawdę poważny atak na swoją pozycję. Opisywany tu konkurent nie dość, że świetnie wygląda, to zastosował jeszcze jedną, skuteczną sztuczkę – jego twórcy zrezygnowali z comiesięcznego abonamentu!

GUILD WARS

Dwie płytki

i dwa gigabajty na dysku to w porównaniu do WoW o połowę mniej, ale niech was te pozory nie zmylą. Wystarczy uruchomić grę, poczekać chwilę na ściągnięcie uaktualnień (co – podobnie jak instalacja – również trwa znacznie krócej niż w Warcraftcie), a...

Dobra, przy tworzeniu postaci też wydaje się, że jest tego wszystkiego mniej, bo to tylko jedna rasa, dwie płcie i sześć profesji bez żadnego wyboru umiejętności, ale to jedynie początek. Bardzo szybko się bowiem okazuje, że poza profesją główną można jeszcze dobrać profesję poboczną. A co ważniejsze, każda z nich to takie zatrzęsienie umiejętności, że... dość powiedzieć, iż w sumie jest ich po sto pięćdziesiąt na każdą z profesji! Naraz można mieć jednak przygotowane do użycia tylko osiem z nich – liczy się więc nie tylko ilość,

ale przede wszystkim umiejętność odpowiedniego z nich korzystania.

O tym jednak wcale nie musimy po pierwszych minutach gry wiedzieć, co nie znaczy, że nie można się w tej grze zakochać od pierwszego wejrzenia. Jak najbardziej można i to właśnie dzięki grafice, która potrafi w wielu miejscach po prostu ogłuszyć! Guild Wars jest po prostu śliczny: świetne modele, bardzo ostre tekstury, zapierające dech w piersiach lokacje – co by o konkurencji nie mówić, niczego lepszego po prostu nie ma.

Nie można także zapomnieć o trzecim, a dla wielu pewnie najważniejszym, *featuresie* tej gry. Otóż, mimo że jest to gra jak najbardziej online, płaci się za nią tylko raz. Żadnych dodatkowych abonamentów nie ma, wystarczy wydać 130 złotych i można grać

ile tylko dusza zapragnie, podczas gdy w takim Warcraftcie rok grania będzie nas dodatkowo kosztował ponad 500 złotych. I to nie licząc kosztu samego zakupu pudełka...

Co to ten CORPG jest?

Pierwsze wrażenia – nie muszą chyba nadmieniać, że niezwykle pozytywne – mamy już za sobą, pora przyjrzeć się grze nieco dokładniej. Tym bardziej że choć w Guild Wars grać można tylko online, typowym MMORPG-iem jednak nie jest. Sami twórcy używają zresztą terminu CORPG, co rozwija się na Competitive Online Role Playing Game, a dość luźno tłumaczy jako online'owy RPG nastawiony



Pół tuzina profesji

Gińcie wy kościane potwory, a kysz! ;)



Interfejs?

Ten standardowy jest dość wygodny, ale... w zasadzie nie ma żadnego „ale”, bo jeśli komuś ułożenie jego elementów niebyłoby się podoba, wystarczy poprzesuwać je myszką w nowe miejsce i gotowe!



Wojownik

Wielkie miecze, topory lub młoty, ciężkie zbroje, bojowe okrzyki i tarcze, ale przede wszystkim ciągły głód adrenaliny, w poszukiwaniu której rzucają się w wir walki. To najkrótsza i nieco krzywdząca ich charakterystyka, choć prawdą jest, że to właśnie dzięki adrenalinie są oni w stanie wykonać najbardziej śmiertelności ataki. Podstawowym atrybutem wojowników jest Siła, zwiększająca moc ich ataków i szansę przeżycia.

Lowca

Na pierwszy rzut oka to tylko mistrzowie łuku, ważniejsza jest jednak ich umiejętność korzystania z przewagi, jaką daje otoczenie. I wcale nie chodzi jedynie o wzniesienia przydające się przy rażeniu z łuku. Umieją także tresować zwierzęta, które stają się ich towarzyszami, oraz zakładać pułapki. Ich podstawowym atrybutem jest Doświadczenie, dzięki któremu używanie umiejętności specjalnych kosztuje ich mniej energii.

Mnich

Choć potrafią dobrze walczyć wręcz oraz zadawać na odległość obrażenia – dzięki boskiej łasce – całkowicie ignorujące pancerz, mimo wszystko lepiej sprawdzają się w drugiej linii, wspomagając w walce towarzyszy. W utrzymywaniu innych przy życiu i w dobrej kondycji – a jak trzeba, także w przywracaniu do życia – są bowiem niedoścignieni, zaś główny atrybut tej profesji, Boska łaska, jeszcze ich zdolności leczenia i wspomagania zwiększa.

Elementalista

Jeśli marzy ci się gra magiem rzucającym na prawo i lewo kulami ognia, jest to profesja idealnie do tego obrazu pasująca. Tym bardziej że elementaliści potrafią wykorzystywać także moc pozostałych trzech żywiołów. Ogólnie jest to profesja nastawiona przede wszystkim na zadawanie obrażeń (i potrafi zadać ich jednym atakiem najwięcej), choć i parę zaklęć ochronnych czy nawet leczących w swym arsenale znajduje. Podstawowy atrybut, Przechowywanie Energii, zwiększa ilość energii, jaką mają do dyspozycji, oraz przyspiesza jej regenerację – by byli jeszcze bardziej skuteczni.

Mesmer

Inaczej hipnotyzer, z wrogami rozprawia się za pomocą iluzji lub kontroli ich umysłów. Potrafi również przejąć kontrolę nad energią wroga i samemu ją wykorzystać. Ba, doświadczeni Mesmerzy to samo potrafią zrobić nawet z umiejętnościami! Z tego też powodu w walce są równie groźnym przeciwnikiem co Elementaliści. Podstawowy atrybut Mesmera to Szybkie Czarowanie, dzięki któremu... jak sama nazwa wskazuje, szybko rzuca zaklęcia.

Nekromanta

Mistrzowie ciemnych sztuk parają się wszystkim, co wiąże się ze śmiercią i rozkładem. Potrafią przejmować energię ginących istot, kontrolować trupy. Zaś poświęcając własne zdrowie i przyjmując na siebie skutki uboczne, rzucać także potężne przekleństwa, które sprawiają na przykład, że wrogowie nie mogą leczyć albo też nie działają na nich zaklęcia ochronne. Ich podstawowym atrybutem jest Żęcie Duszy, dzięki któremu potrafią odzyskać energię za każdym razem, gdy w ich pobliżu ktoś zginie.

Mimo że jest to gra jak najbardziej online, płaci się za nią tylko raz - 130 zł - i można grać, ile się chce.

na zmagania między graczami. No dobra, ale przecież w takim WoW też walka między graczami jest, gdzie zatem różnice? I to takie fundamentalne!

Ot, choćby kwestia świata i jego rozdzielania na serwery. W Guild Wars postacie nie są przypisane do konkretnego z nich, po prostu istnieją w świecie gry. Oczywiście nie jest tak, że wszyscy gracze znajdują się na jednym serwerze, bo tego żaden sensowny komputer by nie wytrzymał. Mamy jednak możliwość przemieszczania się pomiędzy serwerami należącymi do jednej strefy geograficznej (czyli w naszym przypadku – Europy) oraz serwerami międzynarodowymi, przygotowanymi specjalnie z myślą o tych graczach, którzy chcieliby pograć ze swoimi znajomymi ze Stanów czy z Korei. W dodatku zmiana serwera wcale nie wymaga ponownego logowania się do gry czy innych magicznych czynności. Po prostu wybieramy z listy interesujący nas i po paru sekundach na nim lądujemy.

Ale zanim zaczniecie się wkurzać na bardziej tradycyjne MMORPG-i, wypada powiedzieć o jeszcze jednej rzeczy z serwerami związanej. Otóż, z graczami można się tu spotykać jedynie w miastach i osadach. I tylko tam można zmieniać serwery, rozmawiać z nowymi osobami (bo „szeptać” można na szczęście na dowolne odległości i niezależnie od serwera) czy wreszcie tworzyć drużyny. Gdy takie miejsce opuszcimy, lądujemy w oddzielnej kopii świata, do której przenoszona jest tylko nasza drużyna. Jeśli jest w niej inny gracz, przeniesie się oczywiście razem z nami, ale o tworzeniu drużyn poza osadami zapomnijcie (co np. w WoW zdarza się bardzo często i jest bardzo wygodne).

Kupą; mości panowie!

Tworzenie drużyny przed opuszczeniem miasta też zresztą jakoś superulatywne nie jest. Brakuje choćby takiej podstawowej rzeczy jak osobny kanał dla osób szukających towarzyszy, że o innych ułatwieniach w rodzaju Meeting Stones z WoW nie wspomnę. Poza tym serwe-



ry nie są podzielone językowo, więc problemem jest nie tylko znalezienie kogoś, kto chciałby się do nas przyłączyć, ale wręcz kogokolwiek, kto by nas zrozumiał – bo ani polski, ani angielski wcale nie są językami dominującymi. Poza tym po powrocie do miasta lądujemy w losowym dystrykcie (tak zwane są serwery), więc nawet jeśli z kimś na jednym z nich zaczynaliśmy, wcale nie znaczy to, że po dotarciu do innego miasta czy nawet po powrocie wylądujemy w tym samym dystrykcie. Oczywiście można się

Graficznie lepsze od World of Warcraft!

zgadać i przenieść na jeden serwer, ale i tak trudno nie uznać tego rozwiązania za nieco uciążliwe.

Ale na tym uciążliwości wcale się nie kończą. Kolejne czają się już za rogiem. Gdy drużynę już mamy i wyruszamy na misję... cóż, tak się składa, że musi się ona w całości znajdować na jednym obszarze, więc wystarczy, że jedna osoba wyjdzie z miasta, a automatycznie do jej lokacji zostaną przeniesieni pozostali członkowie teamu! I to niezależnie od tego, co w danej chwili robili. Zakupy, rozmowa z handlarzem, walka na śmierć i życie - nie ma to żadnego znaczenia. Teleport działa w trybie natychmiastowym i bez uprzedzenia.

Inną irytującą sprawą związaną ze wspólnym wykonywaniem questów jest **niemożność podzielenia się nimi z innymi członkami drużyny** - każdy z nich musi samemu się o wszystkie kwesty zatroszczyć, co też tworzenie drużyny utrudnia.

Mapy i mobilność

Mapa świata gry jest olbrzymia i jej przejście zajęłoby pewnie z tydzień (gdyby nie możliwość darmowego teleportowania się do dowolnego miasta). W dodatku jak już pisałem, wszystko pięknie wygląda... ale nie o tym będzie. Zgadliście, chcę się podzielić kolejnymi problemami. Weźmy takie na przykład przemieszczanie

Wojny gildii

Mimo że Guild Wars można bez większych problemów ukończyć grając od początku do końca solo, nie po to się przecież gra online. Możliwość wspólnego wykonywania questów to jednak tylko jeden z powodów, dla których gra się w Sieci. W Guild Wars równie ważna jest możliwość tworzenia gildii i późniejszego walczenia z innymi o miejsce w rankingu.

W dodatku jest to pierwsza gra, w której można sobie już na samym początku stworzyć wysokopoziomową postać, specjalnie z myślą o takich walkach! Fakt, ma ona dostęp jedynie do tego, co odkryliśmy już w trakcie normalnej gry, ale i tak znacznie upraszcza to późniejsze eksperymenty. W takich na przykład Battlepoundsach w World of Warcraft dostępne będą (bo odpowiedni patch jeszcze nie wyszedł) tylko te postacie, które samu sobie - nawet przez kilka miesięcy - rozwijaliśmy. A tutaj, o ile skorzystamy z gotowych wzorców, nie zajmie to nam dłużej niż minutę!

Co się zaś tyczy samej walki, w czasie turniejów spotkamy się zazwyczaj z jednym z poniższych trybów. Pierwszy z nich to **Survival**. Bierze w nim udział tylko jedna gildia, której członkowie muszą odpowiednio długo bronić *Ghostly Hero* (postać kierowana przez komputer, coś a la zakładnik w FPS-ach) przed atakami kierowanymi przez komputer wrogów. Drugi z trybów to **Annihilation**, w którym potykają się już przynajmniej dwie gildie, a celem jest unicestwienie przeciwników. Pozostałe dwa tryby to **Capture the Relic**, czyli odpowiednik Capture the Flag, tyle że zamiast flagi zabieramy artefakty, oraz **King of the Hill**, w którym musimy przejąć i utrzymać kontrolę nad ołtarzem

się z punktu A do punktu B: nawet jeśli po drodze nikt nas nie będzie teleportował wbrew naszej woli! Tak trudno się nie zorientować, gdy natknęliśmy się na szklane ściany. W tej grze nie można spaść z klifu (ściana), wejść po zboczach gór, jeśli nie ma tam ścieżki (ściana), ani przejść przez zarośla (też ściana). Postacie zajmują zaś na tyle duże obszary, że czasami głośnie przykro robi, gdy patrzymy na naszego bohatera drgającego w konwulsjach w jakimś ciasniejszym miejscu mapy.

I jeszcze jedna dość istotna rzecz związana z mapami i drużyną. Otóż, innych jej członków widzimy tylko do momentu, gdy mieszczą się na małej mapce widocznej na ekranie. Jeśli wyjdą poza nią, nie pojawiają się ani na dużej mapie, ani też nie wyświetli się żadna strzałka, która pomogłaby nam ich odnaleźć. A choć także do tego można się przyzwyczaić, nie da się ukryć, że fanów World of Warcraft, zanim będą się mogli w pełni grą w Guild Wars rozkoszować, najpierw czeka niezupełnie bezbolesny proces adaptacji.

» Ta to się zmagają - robota dosłownie pali się jej w rękach!

» Ciężko znaleźć coś, co w GW nie robi wrażenia...

ArenaNet?

Guild Wars nie wzięło się znikąd. Założyciele firmy – Patrick Wyatt, Mike O'Brien i Jeff Strain, to weterani z Blizzarda, odgrywający swego czasu kluczowe role przy tworzeniu Starcrafta, Diablo i całej serii Warcraft, łącznie z trzecią jego częścią. Dodatkowo dwóch z nich, Wyatt i O'Brien, maczało także palce w Battle.net (platformie online, z której do czasu WoW korzystały gry Blizzarda). I to jako – odpowiednio: główny programista oraz architekt systemu. Nie powinno więc nikogo dziwić, że fakt założenia przez trio nowej firmy, Triforce (przemianowanej następnie na ArenaNet), wywołał wśród fanów całkiem duże poruszenie, mimo że pierwsze szczegóły dotyczące Guild Wars – tytułu, nad którym od samego początku pracowali – pojawiły się dopiero w roku 2003.

Postać i jej rozwój

O 6 profesjach (Wojownik, łowca, Mnich, Elementalista, Nekromanta i Mesmer) i możliwości wybrania jednej z nich jako głównej, a drugiej jako pobocznej było w tekście, ale co się dzieje przy awansie na wyższy poziom? Po kolei rosną punkty życia, energii, dostajemy także pięć punktów na rozwój atrybutów związanych z naszymi profesjami (jak np. lepsze posługiwanie się czarami ognia w przypadku Elementalisty czy Mieczem dla wojowników). Takich standardowych w rodzaju siły czy zreczności w Guild Wars po prostu nie ma.

**W singlu zapewnia ok.
100 godzin świetnej
zabawy.**

Sacred, ale online?

Zupełnie inaczej jednak mają się sprawy, gdy za tę grę zabierze się nie tyle weteran MMORPG-ów, co – powiedzmy – taki Czarny Lwan, którego największym RPG-iem, jakiego można by do Guild Wars porównać, był Sacred. Owszem, teleportowanie się bez zgody zainteresowanych czy szklane ściany i jemu przeszkadzały, ale ogólne wrażenia miał od samego początku dużo bardziej pozytywne – bo zamiast nieco ograniczonego MMORPG, widział właśnie dużo bardziej rozbudowane Sacred. I jeśli tylko tak do tej gry podchodzić, faktycznie konkurencji ona nie ma, zwłaszcza jeśli kogoś interesuje rozbudowane PvP. Żeby jednak wszystko było jasne, to i w czystym singlu (choć i do niego ciągle połączenie z Netem jest niezbędne), z botami (jeśli nie chcemy szukać żywych pomocników, można skorzystać z pomocników sterowanych przez komputer), Guild Wars zapewni nam jakieś 100 godzin dobrej zabawy.



Ach te... proporcje...



Co się zaś tyczy ataku na pozycję World of Warcraft... cóż, nie da się ukryć, że graficznie król legł martwy i to mimo wyższych wymagań sprzętowych. Koszty ma również wyższe, ale mimo to jego pozycja jako MMORPG-a pozostaje niezagrożona. Chyba że macie na tyle mało czasu (lub na tyle skromne środki), że opłacanie abonamentu zupełnie się wam nie kalkuluje. Bo w takim przypadku... cóż, okaże się, że to właśnie Guild Wars nie ma konkurencji.

PS Mimo że GW mangowe nie jest, wschodnie podejście do kwestii ubioru i ogólnie wyglądu bohaterów jest tu wszechobecne, dlatego też jeśli macie na wszystko, co mangowe, uczulenie, najpierw dobrze rozważcie wszystkie za i przeciw – bo taki np. mangowy alergik Eld nawet się do Guild War nie zbliżył. [CDA]

8+



WERDYKT

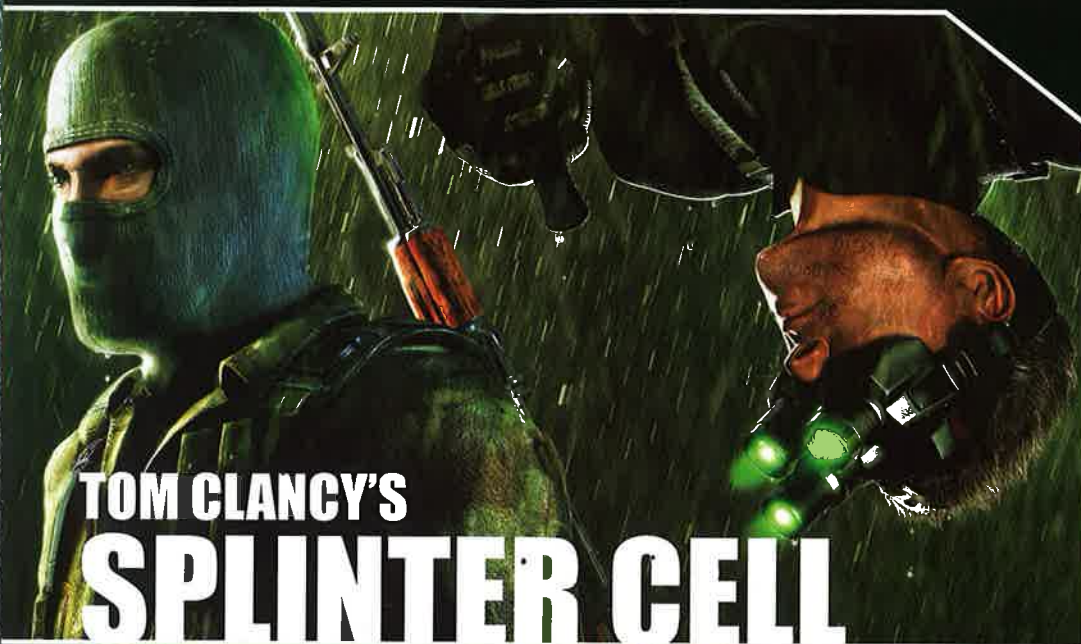
- ⊕ brak abonamentu
- ⊕ świetna grafika
- ⊕ duże możliwości rozwoju postaci
- ⊕ rozbudowane PvP
- ⊕ możliwość ukończenia gry solo
- ⊕ zróżnicowane questy
- ⊖ niewidzialne ściany na mapach
- ⊖ nieco uciążliwe wspólne questowanie
- ⊖ tylko 4 postacie na konto

PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CENEGA.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | SAM O DWOCH JĘZYKACH

Opóźnienia premier światowych hitów od lat stanowią część naszej smutnej polskiej rzeczywistości. Powodów, dla których jesteśmy zwykle daleko w tyle, jest bez wątpienia wiele, jednak jedynym znajdującym zrozumienie u fanów pozostaje skomplikowany proces polonizacji. Właśnie taki jak w przypadku jednej z najlepszych gier ostatnich miesięcy – Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, która w polskich sklepach ukazała się 28 kwietnia, a więc w ok. cztery tygodnie po światowej premierze.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY



której „spolszczone” zostały zarówno napisy, jak i dialogi. Była ona zarazem jednym z największych przedsięwzięć lokalizacyjnych w historii polskiej branży. W nagraniach wzięli udział profesjonalni aktorzy – głównego bohatera gry, Sama Fishera, języka polskiego nauczył Mirosław Baka. Na potrzeby wersji PL nagrane zostało ponad 700 minut kwestii mówionych, w tym ok. 15 minut w taki sposób, by pozyskać synchroniczny ruch ust aktorów, niezbędny min. w przerywnikach filmowych. Tak się jednak składa, że od ilości wciąż ważniejsza jest jakość, tu zaś niestety nie jest wcale idealnie.

Nie jest idealnie, ale i nie najgorzej. Teksty przetłumaczone zostały sprawnie i brzmią mniej lub bardziej naturalnie. Już na początku gry

jednak daje się odczuć zgrzyt w postaci rozpoczynającej dziennik telewizyjny frazy „Sprawy na Morzu Chińskim” – bo czy nie lepiej brzmiałaby np. „Sytuacja na Morzu Chińskim”? Niedługo później dowiemy się także, że Fisher jest „amerykańskim oprawcą”. Problem w tym, że oryginalnie był on „oppressor”, czyli „ciemnizcą, ciemnizcicielem”. W grze wreszcie wciąż pojawiają się – sporadycznie! – anglojęzyczne „questy” i „maile”. Na szczęście podobnych wpadek jest niewiele.

Podobnie nierówno jest w przypadku głosów. Sam Mirosław Baka nie miał, naturalnie, szans, by sprostać Michaelowi Ironside'owi i daje się wyczuć, że czasem próbuje czytać, a nie mówić, ale najogólniej rzecz ujmując, jest nadspodziewanie dobrze. Znakomicie wejść w rolę udało się np. aktorowi odgrywającemu Lamberta – w jego przypadku tak barwa głosu jak intonacja są niemal bezbłędne! Żle natomiast brzmią postacie np. Partridge'a i partyzantów peruwiańskich, których manieryczna wymowa – domniemane egzotyczne akcenty – jest wysiłona i sztuczna.

Wtopą absolutną jest natomiast błąd popełniony w tekście na okładce: „W roli Sama Fishera Mirosław Baka”. Pogratulować korekcie umiejętności stawiania apostrofów. (Dla nieobeznanych z tematem: wyrazy kończące się spółgłoską odmieniamy, poza nielicznymi wyjątkami, bez użycia apostrofu.)

Jak widać po powyższych przykładach, lokalizacji Splinter Cell: Chaos Theory daleko do ideału. Bliska jest mu natomiast pod względem czysto technicznym. Nie ma np. problemu, by wykorzystać oryginalne save'y czy zagrać przy użyciu polskiej wersji w trybach Współpracy i Rywalizacji ze znajomymi z Zachodu.

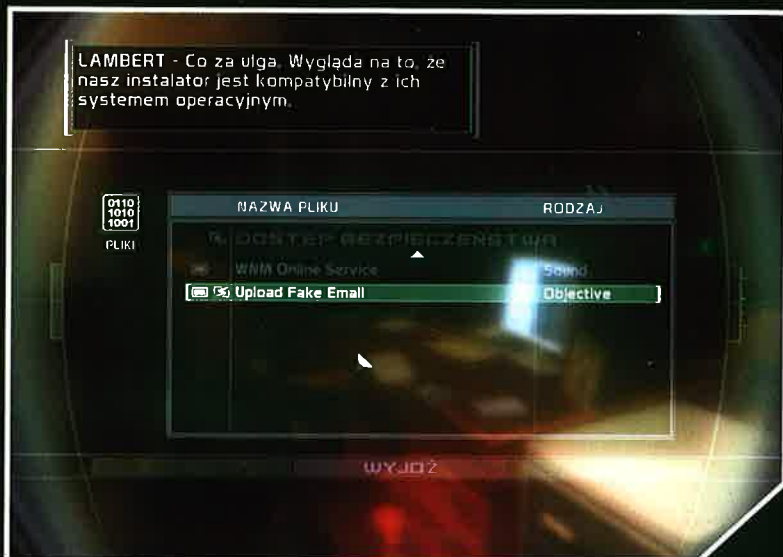
Najogólniej więc Splinter Cell: Chaos Theory PL to pozycja godna polecenia. Pełna wersja angielska jednej z najlepszych gier ostatnich miesięcy – którą można, lecz wcale nie trzeba poprawnie „spolszczyć” – w cenie 99,90 złotych to jak marzenie spełnione miłośników rozrywki elektronicznej na najwyższym światowym poziomie!

PS Na stronie Cenega.pl dostępne jest demo wersji polskiej (381 MB). [CDA]

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Splinter Cell: Chaos Theory to kolejny tytuł Cenegi wpisujący się w tradycję wydawnictw dwujęzycznych. Oznacza to, że ponownie gra wydana została na dwóch płytach DVD. Pierwsza z nich zawiera pełną wersję angielską (!) dla wszystkich tych, którym niemiła jest perspektywa Sama Fishera mówiącego głosem innym niż Michaela Ironside'a. Na drugiej z płyt znajdziemy nakładkę polonizującą dla wszystkich tych, którym bez różnicy jest, czyim głosem mówi Sam, o ile tylko mówi w sposób w pełni zrozumiały – słowem: nie po angielsku, a po polsku. Na płycie z wersją PL znajduje się także europejska wersja łatki 1.02 – ostatniej tak w chwili polskiej premiery gry, jak i składu pisma.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory PL to przykład pełnej lokalizacji, tj. takiej, w



POLONIZACJA

- + poprawne pełne spolszczenie
- + zgodność z oryginałem (fonty, save, tryb multi)
- + wersja oryginalna (ENG)
- + silenie się na egzotyczne akcenty
- + angielski „content” w wersji polskiej

OCENA GRY: 9+

Rozmawiajmy Długo, dużo i tanio!

0 708 177 177

wybierz sam

- ☒ połączenia **międzynarodowe** /wybrane kierunki/
- ☒ połączenia **międzymiastowe**
- ☒ **bez** dodatkowych umów lub **kart-zdrapek**
- ☒ zawsze stała cena **0,35 zł / min.** (0,29 zł + VAT)

POŁĄCZENIE	TP*	NETIA*	TELE2	TANI TELFON**
USA	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł
Europa Zachodnia	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł

minuta
35
groszy

JAK DZWONIĆ?

Wybierz numer
0 708 177 177

Połączenia międzynarodowe
Wybierz **00+** numer kierunkowy

Połączenia międzymiastowe
Wybierz **0+** numer kierunkowy

Wybierz
numer docelowy

Rozmawiaj
35 gr za minutę!

Lista krajów, do których możesz dzwonić: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Izrael, Japonia, Kanada***, Luksemburg, Niemcy, Norwegia, Nowa Zelandia, Portugalia, Rosja, Singapur***, Szwajcaria, Szwecja, USA***, Węgry, Wielka Brytania, Włochy, **Polska - wszystkie miejscowości**. Możesz także prowadzić rozmowy międzymiastowe - również za **0,35 zł**.

* plan Standardowy TP (dostępne są także inne plany), taryfa *Praktyczna Neti*. Wszystkie ceny dla połączeń z telefonami stacjonarnymi, kwoty brutto za 1 min.

** cena dla abonentów planów taryfowych TP: *Standardowego, Aktywnego i Niedrogiego*. W planie *Socjalnym* opłata jest podwójna. W innych planach taryfowych występuje dodatkowa opłata za nawiązanie połączenia, w wysokości 0,24 zł brutto. Stan na 31.01.2005

*** w tych krajach można dzwonić na telefony komórkowe.

PRODUCENT: BABYLON SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: ONIGAMES
CENA: 19,99 zł
WWW.RPMTUNING-GAME.DE

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | MONEY, MONEY, MONEY...

RPM TUNING

Moda na wyścigi tuningowanymi brykami trwa w najlepsze. Grałeś do upadłego w obydwie części Undergrounda, zaliczyłeś kilkakrotnie Midnight Club 2 i wciąż ci mało? Lepiej poczekaj na kolejne odstony wyżej wymienionych. RPM Tuning, mimo że bardzo chce naśladować swoich wielkich poprzedników, jest zaledwie ich marnym wyblakłym odbiciem.

Na dobry początek historyjka z życia recenzenta. W dniu premiery dwie świeżutkie płytki wylądowały w moim czytniku. Instalacja nieco się wlokła, ale w końcu odpaliłem to paskudztwo. Jak wielki szok zaliczyłem, gdy okazało się, że wszystkie obiekty (z wyjątkiem samochodów) pozbawione są tekstur! Zamiast od razu przystąpić do grania, pierwszy dzień obcowania z tym diabelskim narzędziem minął na torturach (choć testy właściwie też do sielanki nie należały, ale o tym za chwilę). Męczyłem się, kombinowałem, instalowałem chyba wszystkie możliwe wersje sterowników – i nic. Po prostu nie! Tekstury wciągnę na amen.

Niemal zupełnie zrezygnowany podjąłem się ostatniej, poronionej z pozoru próby. Zainstalowałem demo (w którym, jak dobrze pamiętałem, wszystkie tekstury były na swoim miejscu), a następnie do tego samego katalogu wrzuciłem pełną wersję. I sukces! Pełna z demem się nie gryzła, a tekstury grzecznie wróciły na miejsca. Tylko teraz mi powiedzcie – który normalny gracz będzie tak kombinował? Jakiś czas później poszperałem na rozmaitych forach i po tym, co przeczytałem, mogłem tylko niebiosom dziękować, że w ogóle dało się to odpalić. W większości opisanych przypadków grę wywala na pulpit zaraz po uruchomieniu bądź nawet nie startuje ona z powodu koszmarnych zabezpieczeń.

Zrzynka na całego
Gra ta stworzona przez programistów z Babylon Software jest kalką wspomnianego na wstępie Undergrounda. I to kalką do tego stopnia bezczelną, że podobieństwa i częstokroć nieudolne próby naśladownictwa

widzieliśmy już w N4S:U (poza Driftem). Dodano też dwa nowe rodzaje zabawy. Ucieczki przed policją oraz pościg połączony z zatrzymaniem danego oponenta. Pomysł niezły, niestety realizacja jest kompletnie zwalona. By uciec przed władzą, wystarczy oddalić się na pewien dystans od najbliższego radiowozu – komputerowy przeciwnik jest wyjątkowo głupi i częstokroć ładuje się centralnie na przeszkodę.

Miasto niezłe, reszta leży i kwiczy

Miasto jest duże, za jego projekt należy się twórcom plus. Chyba jedyny. Jeśli o muzykę idzie, mamy porażkę na całej linii. Ścieżka dźwiękowa jest wręcz koszmarna – same mętne, bezpłciowe melodyjki w rytmie „umc!-umc!-umc!” rodem z podmiejskiej dyskoteki.

Ta gra mogłaby być całkiem niezła, tyle że liczne niedociągnięcia położyły ją na deski.

kłują w oczy na każdym kroku. Jedyny element, którego w ostatnich N4S zabrakło, a znalazł się w RPM Tuning, to **model zniszczeń**. Jednak nie ma się czym zachwycać, bowiem uszkodzenia prezentują się nad wyraz marnie, a co gorsza – nie mają żadnego wpływu na sposób prowadzenia samochodu. Na domiar złego po ukończeniu jednego wyścigu i przejściu do następnego nasza fura znowu lśni jak nowa (nawet w obrębie tych samych mistrzostw!). Więc po cóż właściwie to wprowadzono?

W zakresie trybów gry mamy tu wszystko, co

Dźwięki to też straszna nędza, odgłosy silników to jakiś żart, a o takich smaczkach jak świst wiatru, który w N4S:U tak doskonale potęgował wrażenie prędkości, możecie zapomnieć.

Kolejne słabości

Modele samochodów prezentują się marnie, jest ich skandalicznie mało, a na dodatek, jak to w produkcji budżetowym zazwyczaj bywa, zabrakło kasy na wykupienie odpowiednich licencji, więc nie ma mowy o wirtualnych odpowiednikach prawdziwych wozów.

Sam model jazdy to kolejna wpadka. Początkowo dostępne samochody zachowują się częstokroć jak drewniane kłocce, a próba wejścia w ostrzejszy zakręt przy większej prędkości kończy się niekontrolowanym poślizgiem. Co prawda, gdy z czasem dorwiemy się do lepszych wózków i dodatkowo trochę je „przypakujemy”, jazda staje się bardziej komfortowa, ale co z tego? Kto będzie się z tym męczył, jeśli całość prezentuje tak mizerny poziom?



2
WERDYKT



SRV WALNOŚĆ
VIDEO 2
AUDIO 4
ALIANO 1

0 niezłe zaprojektowane miasto

- koszmarna muzyka
- kiepski model jazdy
- słaba polonizacja
- przeciętna grafika
- zero oryginalności
- zrzyna wszystko z N4S:U
- niestety zrzyna z marnym skutkiem

PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 9,99 zł
WWW.CITY-INTERACTIVE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | ŻENADA!

Tuning? Przeciętny

Opcje tuningowe też nie zachwycają. Jest tego trochę, szczególnie w zakresie tuningu mechanicznego, jednak generalnie i pod tym względem N4S:U2 zjada RPMT na śniadanie. Dość ciekawie rozwiązano sprawę z nitro. W tej grze wystarcza go na dłuuuugo, ogranicza nas jedynie wskaźnik temperatury. Tyle że ma to i złe strony. Pojedynki typu Drag to porażka na całej linii, bo sprowadzają się do jazdy od początku do końca na dopalaczu (nie ma także musu ręcznej zmiany biegów).

Kontynuuj historijkę

Takie to czasy ciekawe nastały, że nawet crapy są polonizowane. W tym przypadku jakość polonizacji dotrzymuje kroku samej grze – jest równie nieudolna. Dialogi podczas wstawek animowanych są drętwe i sztuczne jak polscy politycy, zaś minusy niejednokrotnie wywoływały na moim zarośniętym pysku szeroki uśmiech. Sami wydawcy przyznają się bez bicia w instrukcji do kilku mniejszych wpadek. Może jakieś drobne przykłady tej amatorszczyzny? Proszę bardzo. Niezły mamy motyw przy opcji kontynuowania trybu kariery. Wiedcie, jak to nazwali? Zapomnijcie o klasycznym: *Kontynuuj karierę*. Nie, toż to zbyt pospolite. Trzeba mieć fantazję, dziadku! To hasło musiało przyswiecać polonizatorom, bowiem uraczyli graczy swojskim: *Kontynuuj historijkę*. :) Brakuje tylko „...mamusi”.

Przy ustawianiu klawiszy też o mało co nie spadłem z krzesła, gdy zobaczyłem: *special power*. Myślę sobie, cóż to, u licha, jest? Przypomniało mi się po chwili angielszczyzna menu z dema i skojarzyłem – tak, to jest właśnie rdzenie polski, ba, wręcz staropolski, odpowiednik *nitro*.

Bida z nędzą

Nie nazwałbym jednak tej produkcji totalnym niewartym splunięcia gniotem. Ta gra (oczywiście jako produkcja budżetowa) mogłaby być całkiem niezła, tyle że liczne niedociągnięcia położyły ją na deski. Osobne baty należą się wydawcy za to, że wypuścił na rynek produkt koszmarnie niedopracowany, który na wielu konfiguracjach w ogóle się nie odpala (a jak odpala, to bez tekstur). Lamenty i żale nabywców pojawiały się na rozmaitych forach jeszcze długo po premierze. Ale któż by się tam tym przejmował. Zapłacili? To niech spadają! [CDA]



Screeny wydają się wam dziwnie podobne do czegoś, co już widzieliście? Słusznie!

TERRORIST TAKEDOWN: PAYBACK

„Od dziś cel uświęca środki!”. Takie to krzykliwe hasło widnieje na broszurce dodawanej do płytki. Odnosi się ono – rzecz jasna – do samej gry, ale jakże trafnie oddaje politykę wydawcy. Sprzedać właściwie to samo w nowym opakowaniu. Dla kasy wszystko – w końcu cel uświęca środki.



Kilka miesięcy

temu ekipa City Interactive wypuściła na rynek Terrorist Takedown, dość przeciętny celowniczek w realiach wojny na Bliskim Wschodzie. Później na tym samym silniku stworzyli Raid na Berlin – nie różniło się to w zasadzie niczym, z wyjątkiem otoczki fabularnej. Mijają 3 miesiące i wrzucają do kiosków kolejną produkcję – TT: Payback. I co mamy tutaj? 10 nowych misji w dokładnie tej samej konwencji co TT. Nie licząc takich dupereli jak wybór poziomu trudności czy nowy system punktacji (czyli zwyczajna kosmetyka), nie zmieniło się absolutnie nic! Panowie, zapytam wprost bez owijania w bawełnę – ja sobie robicie?

Niby to samo, a gorzej

Pisałem w recenzji Raidu na Berlin, że jest on kalką TT. Jeśli tamto było kalką, tutaj jedynym wlas-

ciwym słowem będzie „klon”. Tyle że klon to ulomny, nieporadny i gorszy pod każdym względem od oryginału. Poziom konstrukcji nowych poziomów jest żałosny, sprawia wrażenie kilkudniowej pracy zapaleńca amatora bawiącego się edytorem map. Z 2-3 godzin potrzebnych na przejście TT zrobiło się kilkadziesiąt minut. Wszystkie zadania zaliczałem za pierwszym podejściem, jedząc przy okazji śniadanie, odkurzając dywan i rozwiązując równania różniczkowe. Inaczej umarłbym z nudów.

Cóż, podsumuję to krótko. Płacić 10 zł tylko po to, by zafundować sobie kilkadziesiąt minut uczonego deju? Litości... Panowie wydawcy, litości!!! [CDA]

2

WERDYKT



GRY WALNOŚĆ
VIDEO 3
AUDIO 5
4

- gra się zmownie, ale z jakiej paki płacić właściwie za to samo?
- do przejścia w niespełną godzinę
- żalostna polityka wydawnicza

PRODUCENT: FANTASY FLIGHT GAMES
DYSTRYBUTOR: MYTHOS

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

OUTSIDER | DOOM BEZ PRĄDU

DOOM

THE BOARDGAME

Po kolejnym dzwonku do drzwi tego dnia miałem już humor nieźle popsuty i w duchu mówiłem sobie, że jak to znowu "jajkaziemniakicebula", po prostu zabiję. Zaskoczył mnie natomiast wąsaty jegomość z poczty, który z podejrzanym uśmiechem kazał coś podpisać i zostawił mi przesyłkę.

Pudło małe

nie było, a i do lekkich nie należało. Czym prędzej wyjąłem całą zawartość i moim oczom ukazało się mnóstwo figurek (łącznie 66 – trudno, żeby było ich 666), żetonów, części planszy, kości, instrukcja i karty. Nie tracąc czasu zacząłem się uczyć zasad, które okazały się banalnie proste. Według informacji na pudle, rozgrywka powinna zająć maksymalnie półtorej godziny. Pomyślałem więc sobie, że na pierwszy raz może uda się scisnąć w pięciu godzinach dwie misje (gra jest przedstawiona w formie kampanii dzielącej się na pięć części). Jak bardzo się zdziwiłem, kiedy mimo pojętności moich kolegów po czterech godzinach grania ledwo skończyliśmy pierwszą planszę!

Gra akcji

Nietrudno się domyślić, że w grze mamy podział na tych złych, czyli przebrzydłe, szatańskie demony, oraz bohaterów marines. Jeśli spojrzeć trzeźwo, planszowy Doom daje pewną namiastkę gier fabularnych z olbrzymią dawką akcji. Dzieje się tak, bowiem osoba kierująca piekielną brygadą musi przejąć na swoje barki prowadzenie zabawy. To właśnie ten śmieć dzierżyć będzie w ręku książeczkę z misjami, w której podane jest, jak ustawić planszę, gdzie znajdują się potwory i jakie są cele misji. Po drugiej stronie barykady stoją gracze wcielający się w marines (może ich grać maksymalnie trzech – po jednej figurce na głowę).

Na grę składa się kampania, w której ogólnym celem marines jest wydostanie się ze stacji na Marsie w jednym kawalku. Zadaniem obozu przeciwnego jest natomiast zdobycie odpowiedniej liczby fragów, które dostaje się głównie za zabicie marines. Większość misji polega po prostu na parciu przed siebie i niszczeniu wszystkiego, co się rusza, i

znalezieniu przy okazji kluczy, które pomogą otworzyć specjalne drzwi (przeważnie są one istotne dla ukończenia misji). Czyli to samo, co w wersji komputerowej.

Każda z misji podzielona jest na sektory, które odkrywać będą marines wraz ze wszelkim bogactwem, jakie można znaleźć na każdej przeciętnej bazie marsjańskiej. Każde pomieszczenie, korytarz bądź ich wypadkowa są opatrzone opisem narracyjnym, który przy dobrej woli wszystkich bawiących się może wprowadzić nastroj rodem z gry komputerowej.

Nadciągają cumulusy...

Same zasady sprowadzają się właściwie do rozplanowania ruchu i połączenia go z taktycznym wykorzystaniem wszelkiej podręcznej artylerii. Tutaj mamy takie narzędzia do perforacji demonów, jak: pistolet, karabin, strzelba, karabin plazmowy, BFG 9000, granaty czy popularna „obrotówka”. Prócz tego są oczywiście pięści oraz piła łańcuchowa, ale brakuje soulcube’a znanego z gry komputerowej. Ataki przeprowadzane są za pomocą kolorowych, sześciokątnych kości (każda broń ma przypisaną różną ich liczbę), z których wyróżzyć można zasęg, obrażenia oraz ewentualne straty w amunicji.

Marines mają dodatkowo losowane specjalne karty, które mogą zdecydowanie pomóc w grze. Oczywiście drużyna gości nie pozostaje dłużna, bowiem ma w zapleczu różnorodne potwory. Wśród nich jest trite, demon, imp, archvile, mancubus, hellknight i w końcu dwuczęściowa figurka cyberdemonu, która mierzy osiem centymetrów wysokości! Szkoda trochę, że nie zaprezentowano w grze tego młodego kościotrupka z

Trójka Drombo przed frontalnym atakiem.



Liczba graczy: 2-4
Czas: 3 godziny na misję
Zasady: bardzo łatwe

WERDYKT

- zachowanie doomowego klimatu
- figurki, dużo figurek
- porządne wykonanie
- łatwa modyfikacja

- marines mają dość ciężko
- brak pojedynczych misji



Dwóch na jednego.

rakietnicami czy przemilego cacodemonia, ale cóż... Liczba potworów podczas zabawy ma duże szanse na powiększenie się za sprawą kart na ręce gracza kontrolującego demony.

666 fps

Doom jest grą niesamowicie dynamiczną. Co prawda, przy jednym marinerze może bardziej to przypomina komputerową wersję, w której potwory często grają rolę zabójczych straszylów wyskakujących zza rogu. Jednak jeśli dorzuci się dwóch kolejnych wojaków, plansza zaczyna być mordownią na całego, z gęsto lejącą się krew, latającym mięsem, nawiedzonym śmiechem i... ekhm. W każdym razie wiece, o co chodzi.

Zdumiewający poziom trudności

Z ręką na sercu powiem, że planszowy Doom jest grą wybitnie trudną dla marines. Kiedy się wcielałem w demony, nawet niespecjalnie przykładałem się do eksterminacji moich biednych kolegów, a i tak łatwego życia nie mieli. Jeśli komuś uda się przejść całą kampanię według oryginalnych zasad, bardzo proszę o kontakt, bowiem dla mnie to jest jakaś paranoja. Na szczęście ułatwienia można wprowadzać na wiele sposobów i nie stanowi to większego wyzwania, a jeśli się jest wyjątkowo leniwy, na stronie producenta można znaleźć oficjalny "mod" dający wybór poziomu trudności (najlepiej zagrać na najłatwiejszym i stopniowo go zwiększać).

Gdy się człowiek spieszy...

Wbrew temu, co głosi napis na pudełku, przejście każdej planszy zajmowało przeciętnie trzy godziny. Z racji tego, że w każdą misję z osobna można grać wiele razy bez znużenia, Doom gwarantuje zabawę na miesiące. Tworzenie własnych plansz i modyfikacji jest dodatkową atrakcją, która zdecydowanie zwiększa miłośność gry.

Szatansko ładna ta gra

Od strony jakości wydania to cud, miód i orzeszki. Elementy, z jakich składają się plansze, to puzzle'owate kawałki dobrej tekstury ze świetnymi nadrukami (idealnie się dopasowują i prawie w ogóle nie gną). Do tego należy dorzucić drzwi na podstawkach, które dodają trzeciego wymiaru grze. Oczywiście gwoździem programu są plastikowe figurki, których ilość powinna wynagrodzić jakość (fani gier bitewnych mogą podejść do nich z pewnym dystansem).

Wydumane wnioski

Na koniec powiem tak – mimo że gra jest momentami bardzo trudna, granie marines wcale mi nie zbrydło. Co więcej – jeszcze bardziej chce się grać, by w końcu udowodnić, że da się to zrobić i dokopać wrednym potworom! Z kolei gra demonami sprawiała mi sadystyczną przyjemność odbierania nadziei marsjańskim uciekinierom. Krótko mówiąc – warto! [CDA]

Gra miesiąca!

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA NUMERU 07/2005
I WYGRAJ SPRZĘT FIRMY SAITEK!

10 gamepadów P 3000



Ale by zgłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedź na pytanie konkursowe:

Ile gier recenzowano w tym numerze?

- A. 15
- B. 19
- C. 23

Zgłoszenie wpisz w formie sms-a, według podanego schematu:
CA.GW.X.## gdzie

X - oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
- oznacza numer gry, którą uznałeś/aś GRĄ MIESIĄCA
i wyślij pod numer **7164**! Ilość SMS-ów z jednego numeru - nieograniczona. Na SMS-y czekamy do 04 lipca 2005.

Lista gier z nr 07/2005

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 01 Billy Blade | 10 Maluch Racer 2 |
| 02 BloodRayne 2 | 11 NASCAR: Simracing |
| 03 Close Combat: First to Fight | 12 Obscure |
| 04 Combat Strike Force | 13 Pariah |
| 05 Dungeon Lords | 14 Road to Fame |
| 06 Guild Wars | 15 Splinter Cell: Chaos Theory PL |
| 07 Imperial Glory | 16 Stalingrad |
| 08 Juiced | 17 Stolen |
| 09 Kajko i Kokosz: Szkoła latania | 18 Stronghold 2 |
| | 19 Worms 4 |

GRA MAJA (CDA 05/2005) ZOSTAŁ SPLINTER CELL

przed Project Snowblind i SWAT 4

LAUREACI

Lista Laureatów konkursu Gra Miesiąca wydania 05,

Andrzej Kosicki, Szawrędz; Adrian Wychowski, Szczecin;
Durak Marcin, Tychy; Krzysztof Skaczewski, Słubice; Dariusz Boksza, Gdańsk;

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE...

Każdy freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

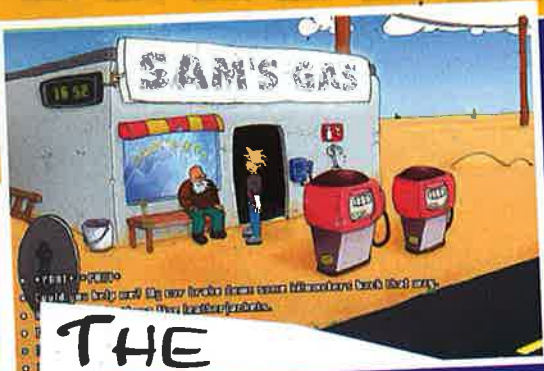
SIR TORPEDA | USE THE FORCE LUKE! AND USE IT FOR FREE!

Jeśli znacie coś wartego opisanie tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Słeci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjal-

nie tej stronie:

www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

Wasz tekst także może się tu znaleźć - dokładne informacje znajdują się na wyżej wymienionym forum.



THE

BREAKDOWN

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (<http://www.victorygames.com.pl>). Jego autorem jest Krzysztof „Powel” Powelski.

Kiedy jesteś na zlocie hakerów, przypadkowo odnajdujesz swój stary kupon na loterię. Po sprawdzeniu wyników losowania okazuje się, że wygrałeś \$50 000! Jedziesz, ile sił w kołach, po sumkę, gdy nagle, niecałe 4 godziny przed upływem terminu odbioru nagród, psuje ci się samochód. Tak oto przedstawia się załazek fabuły fińskiej przygodówki The Breakdown.

Grafika w The Breakdown jest bardzo szczegółowa, a animacja płynna. Gorzej sprawą wygląda z oprawą audio. Na muzykę składa się kilka całkiem niezłych utworów, jednak reszta dźwięków to jedynie ryk silnika, odgłos tupania i kilka innych sample, a konwersacje między postaciami opatrzone są wyłącznie napisami.

Zabawa jest przednia. Szkoda tylko, że trwa tak krótko. Ukończenie The Breakdown trwa jeden, góra dwa dni. Mimo to polecam grę fanom nieco już dziś zapomnianych klasycznych przygodówek.

<http://cdaction.pl/?x=70>

KIMA

Kima to gra traktująca o nieco bardziej widowiskowej odmianie wbijania piłeczki do dołka – o minigolfie.

Autor zaproponował dość niekonwencjonalne podejście do tematu – rzadko się bowiem zdarza, by umieszczano w dwuwymiarowej przestrzeni dyscypliny sportu, w których tak wiele zależy od ukształtowania terenu.

Sterowanie odbywa się za pomocą klawiatury. Kursorami, na specjalnych skalach, określamy proponowaną siłę oraz kąt wybijania piłeczki (po wykonaniu tego widzimy jej symulowany tor lotu). Następnie naciskamy spację – za pierwszym razem wypełnia się powoli wskaźnik siły, a gdy jego stan jest równy temu, co wcześniej ustaliliśmy w fazie planowania, naciskamy klawisz raz jeszcze (podobny „manewr” wykonujemy przy ustalaniu kąta wybijania).

Kima oferuje parędziesiąt planów pogrupowanych w 6 zbiorów o rosnącym poziomie trudności. I chociaż grę ukończyć można w trzy godziny, niewątpliwie jest godna polecenia. Zresztą sami się przekonajcie:

<http://cdaction.pl/?x=69> (link do downloadu na dole strony)

BIZARRENESS

Pewnego na pozór normalnego dnia, pewien na pozór normalny chłopak zostaje przeniesiony do pewnych całkowicie nienormalnych wymiarów. Tak oto rysuje się fabuła platformówki o tytule Bizarreness, co po polsku rozumieć można jako „dziwaczność”.

Każdy z poziomów to podróż przez jedną z psychodelicznych krain i wykonanie w niej zadania. I tak, pierwszy plan to znalezienie fiołki z kaczą krwią i dotarcie z nią do znaku z mrocznym napisem 'Here'. Przeciwnicy różnią się od rodzaju wymiaru, w którym właśnie jesteśmy – mogą to być np. nietoperze lub... latające arbuzy. Do wszelkich przeszkadzajek strzelamy z pistoletu załadowanego marchewkami, grzybkami, przyssawkami i tym podobną amunicją – z czego każdy typ pocisku ma konkretne właściwości (np. hamburgery unoszą się w powietrze).

Grafika i podkład dźwiękowy tej produkcji doskonale tworzą „dziwaczny” klimat, który odróżnia Bizarreness od innych platformówek. Warto się z nim zapoznać.

<http://cdaction.pl/?x=68>



ENDOR

Autorem tekstu jest czytelnik Filip Klimczak.

Battle of Endor jest zręcznościowym symulatorem X-Winga – sztandarowego myśliwca rebeliantów z Gwiezdnych Wojen. Klimatyczne intro, muzyka i komunikaty oraz wydarzenia znane fanom serii wciągają jak czarna dziura.



Bierzemy udział w ataku na Gwiazdę Śmierci. Naszym zadaniem jest osłona okrętów rebelii przed zjadliwymi atakami TIE Fighterów, TIE Interceptorów, gwiazdnych niszczycieli i wreszcie gwiazdowego superniszczyciela Executor. Ostrzeliwujące się wielkie okręty, dobrze wykonane efekty eksplozji i setki myśliwców atakujące falami przywodzą na myśl komercyjne symulatory z gatunku „Space Opera”. Obowiązkowa pozycja dla fanów sagi George’a Lucasa.

A jeśli nie jesteś fanem? Ta produkcja to świetny odstressowywacz dla każdego, kto lubi pociągać za spust i patrzeć, jak jego przeciwnicy zmieniają się w kosmiczny pył. Na stronie gry znajdziemy inne epizody z SW oraz link do moda umożliwiającego grę w świecie Star Trek.

<http://cdaction.pl/?x=67>





Już po raz czterdziesty czwarty (prawda, że uroczy numerzek?) ;) FPP MegaZin gości na nośniku dołączonym do CDA. Cieszy was to? Ja myślę ;) Cieszyć powinno was tym bardziej, że i teksty prezentują się w tym miesiącu całkiem nieźle. Quake IV, SpecForce, Serious Sam 2 to tylko kilka tytułów, o jakich możecie poczytać w najnowszym numerze FPPMZ.

SLIP | NOWE SZATY CESARZA



Doom will never be the same!

Jak mówiłem – Classic Doom działa na engine'ie graficznym Doom 3. Na tym jednak lista bardziej znaczących innowacji się kończy. Mod ma być jak najwierniejszą kopią Doom 3 z 1993 roku, naturalnie wyłączając z tego jakość oprawy audio-wizualnej. Wszyscy ci, którzy kiedyś godzinami zagrywali się w genialny niewątpliwie produkt id, mogą teraz zasiąść do kompa i ujrzeć te same sceny generowane przy użyciu jednego z najnowocześniejszych silników graficznych. Wszystko wygląda ładniej, bardziej szczegółowo (dziwne, nie?), lokacje są znacznie bogatsze w detale, ale sam główny zarys leveli, jak i rozmieszczenie kluczowych elementów pozostały niezmienione. Aż łezka się w oku

ACTION

FPP



Doom will never die!

Trailer wygląda obiecująco, a jak jest z samą grą? Dane mi było testować wersję Alpha 0.25 modyfikacji. Oznaczenie pozwala sądzić, że autorzy traktują ją jako bardzo wczesną wersję. Oby tak było. W chwili obecnej mod przypomina bardziej Doom 3 aniżeli jego praprzodka, nie wspominając o tym, że domyślnie gra ma zawierać 9 map, podczas gdy aktualnie o takiej ich liczbie możemy jedynie pomarzyć. Do tych z kolei, które zostały już stworzone, można mieć przynajmniej kilka zastrzeżeń. Czasami da się zauważyć, że gdzieś wciśnięto dynamicznie generowane cienie, czasami napotkamy na teksturę, która pewnie miała przypominać stare czasy, jednak wykonana została w taki sposób, że nie bardzo pasuje do całej reszty itd., itp. Jednak i tak najważniejsze jest to, że mod nie odpycha. A po przejrzeniu planów autorów opublikowanych na stronie CDooma (<http://cdoom.d3files.com/>) można z optymizmem czekać na kolejne wersje moda.

Coming soon!

Lista „do zrobienia”, którą znaleźć można na wspomnianej stronie, podzielona została na dwie części, co świadczy o tym, że najprawdopodobniej kolejna wersja CDooma w dalszym ciągu nie będzie wersją finalną. Czy warto na nią czekać? To zależy. Mam szczerze obawy co do tego, czy modyfikacja przypadnie do gustu młodszemu stażem graczom. Jednak to nie do nich jest ona kierowana. Dla wszystkich starych i prawdziwych fanów Doom 3 możliwość zobaczenia starej ukochanej gry w zupełnie nowym wydaniu to okazja, której przegapić nie można.

Classic Quake II?!

Przygotowywana jest również modyfikacja, której celem jest przeniesienie na nowoczesny silnik Doom 3 gry Quake II. Co prawda, nie będzie się ona nazywać Classic Quake II, a Quake II: Lost Marine, ale to jest akurat najmniej istotne. Nie stety w chwili obecnej dostępnych jest zaledwie kilka obrazków. Więcej informacji na ten temat możecie wypatrywać na stronie http://www.planetquake.com/meanarena/quake2_lostmarine/



kręci. Gramy w mod pierwszy raz, a czasami dokładnie wiemy, co napotkamy po otwarciu drzwi. Ech, te wspomnienia...

Zastanawia tylko jedna rzecz. Jak pozycję tę odbierze gracz, który w oryginalnego Doom 3 nigdy nie grał? Autorzy moda w dużej mierze starali się odtworzyć oryginalne środowisko gry sprzed lat z wykorzystaniem elementów zna-

nych nam z Doom 3, można się tu zatem poczuć trochę tak, jakbyśmy grali w dodatek do tejże właśnie gry. Niestety – dość słaby dodatek. Z dzisiejszego punktu widzenia, początek lat dziewięćdziesiątych to prehistoria. Gry tworzone wtedy zupełnie inaczej, głównie za sprawą ograniczeń technologicznych. Szybko można zauważyć, że postęp nie dotyczy jedynie grafiki. W Classic Doomie nie istnieje np. pojęcie magazynku, a tym samym nie ma konieczności przeładowywania broni (a mimo to i tak co chwilę odruchowo naciskałem klawisz R). ;) Dziwne? Dziś bardzo, kiedyś to była norma. Podobnie nudzić może to, że cała gra polega jedynie na zwiedzaniu, bądź co bądź, niezbyt skomplikowanych leveli i

eliminacji przeciwników porzastawianych tu i ówdzie. Proste to wszystko niczym budowa cepa. Jeśli najnowsza odsłona gry Doom jest pierwszą, w którą mieliście okazję zagrać, przed uruchomieniem CDooma radzę poszukać shareware'owej wersji pierwszej gry z tej serii i poświęcić jej chwilę. Bez tego możecie w CDoomie nie zauważyć niczego wartego uwagi.



Gry były testowane na telefonach NOKIA 3510i, 6820, NGage

Pierwszy numer, w którym znajdziecie aż trzy recenzje czytelników. Do tego polecamy bardzo dobrą strategię, którą możecie ściągnąć całkiem za darmo! Nie ma co, rozpieszczamy was. :-)

Jeśli chcecie przeczytać w tym dziale własny tekst, nic trudnego – ściągnijcie jedną z gier ze strony www.kmg.cdaction.pl i ją zrecenzujcie (więcej szczegółów w FAQ-u na stronie), po czym owoc własnej pracy wyślijcie

pod adres kmg@cdaction.pl. To tyle, teraz jeszcze jazda obowiązkowa. Kody wysyłajcie pod numer 7365, jeśli gra kosztuje 3,66 zł, 7565 – jeśli 6,10 zł oraz 7965, jeżeli kosztuje 10,98 zł. Do cen należy doliczyć opłatę za ich

ściągnięcie przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy). Gry ściągać można w sieciach Idea, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.



Autor: Night Mare

Rackem Up

Pierwsza gra za taką cenę (5 złotych plus VAT) i od razu jakoś lepsza niż w wielu droższych produkcjach. Rackem Up to symulacja bilarda. Nie można jej oczywiście porównywać z World Championship Snookerem, ale wiele miłych chwil przy niej powinien spędzić. Tym bardziej że oferuje cztery tryby zabawy, które pozwalają bawić się tak trikami, jak i zwykłym wbijaniem bil oraz – co najważniejsze – multiplayer. Możesz grać w miniaturową wersję 8-balla (tutaj: 3-ball) lub w trybie Killer, w którym zmierzyć się może nawet czterech graczy.

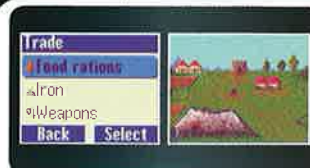
Na uwagę zasługuje przede wszystkim bardzo dobra fizyka w grze. Bile odbijają się tak jak powinny, a gracz ma możliwość nie tylko uderzania w nie prosto, ale i podkręcania – o mocy uderzenia nie wspominając, bo to oczywiście standard. Bardzo proste sterowanie, przejrzysty interfejs i wyważony poziom trudności – to wszystko sprawia, że Rackem Up to najlepszy bilard na komórce, jaki kiedykolwiek widziałem. I tylko jeden minus – szkoda, że nie można grać przeciwko AI.

GATUNEK: SPORTOWA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 5-

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści **AA99.038839** pod numer **7565**.

Komórki: **30 40 60 Motorola T720, V600, V500, V300; Sony Ericsson T610**

Autor: Loonatyk



Dark Emperor COLOR

Pamięci naszych telefonów komórkowych nadal dalekie są od norm osiągniętych przez dzisiejsze komputery. Miliony operacji wykonywanych przez gry strategiczne wymagają nie tylko szybkiego sprzętu, ale przede

wszystkim zajmują także trochę miejsca na dysku twardym. Twórcy Dark Emperor jednak udało się upchnąć taką strategię w komórce. A **powiem szczerze, że grywalnością wcale nie ustępuje pierwszej Civillisation!** Pierwszą i najważniejszą zaletą Dark Emperor jest fakt, że grę możecie pobrać za darmo. Spróbować więc nigdy nie zaszkodzi. W grze chodzi o to, by zbudować silne królestwo, będące w stanie zmierzyć się ze złym imperatorem. I tak oto budujemy budynki (pięć rodzajów), które dostarczają surowców i armię. Ważnym, wręcz koniecznym, warunkiem do ukończenia gry jest także czynny udział w handlu. Całość okraszona jest skromną grafiką, lecz żadnemu maniakowi strategii nie powinno to przeszkadzać. Gra się bardzo przyjemnie i co ważne, dość długo – do czasu ostatecznej walki (niestety nie mamy możliwości dowodzenia wojskami – wojna dzieje się tylko na arenie gospodarczo-ilościowej) mamy ponad sto tur. Szczerze polecam!

GATUNEK: STRATEGIA
CENA: 0 ZŁ
OCENA: 5

Grę możecie ściągnąć **za darmo** ze strony www.xboot.de (również przez WAP – <http://wap.xboot.de>).

Komórki: **30 40 60 S**

Autor: Loonatyk



Romek i Julka

W przypadku Romka i Julki o radości z grania mowy też być nie może. Autorzy zasugerowali się słowami, jakoby pierwszy efekt był najważniejszy. I rzeczywiście – w Romku i Julce **dopracowano menu**,

interfejs i grafikę tak, że sprawiają wrażenie sympatycznych. Niestety dalej jest tylko gorzej. Po pierwsze, gra jest dosyć nudna. Cała zabawa polega na łapaniu serduszek rzucanych przez Julkę, unikaniu perfidnie latających doniczek i mamusi ukochaney, która w pełni realizuje stereotyp teściowej. W kolejnych etapach cała ta akcja powtarza się coraz szybciej i... na tym kończy się gra. Na domiar złego jest ona mocno niedopracowana. Reasumując – gra Romek i Julka to pozycja nudna, bez pomysłu i mimo sympatycznej grafiki, raczej niemająca szans na znalezienie odbiorcy.

GATUNEK: ZREZYNOSCIOWA
CENA: 3,66 ZŁ
OCENA: 2-

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści **AA99.036225** pod numer **7365**.

Komórki: **30 40 60 Siemens C60, MC60, S55, M55; Samsung X600, E700; Motorola V500**

Autor: Bean



Hudson Blade

Pierwszy FPS w KMG! Do przejścia mamy siedem poziomów. Jedynym minusem, jaki zauważyłem, jest bardzo nierównoważony poziom trudności. W planszach łatwo się zgubić, a przeciwnicy padają po jednym naszym strzale niezależnie od dystansu i rodzaju broni. Tej ostatniej mamy do wyboru trzy sztuki. Ustawienie trudności na high spowoduje dodanie większej liczby przeciwników i niestety nic więcej. Mimo to **Hudson Blade jest bardzo dobrą grą.** Aby otworzyć zamknięte bramy, musimy znaleźć specjalne karty elektroniczne. Po drodze możemy zbierać apteczki, pancerz i naboje. Sterowanie jest bardzo wygodne, na plus można też grze zaliczyć strafe'owanie. Gra jest dość długa, mimo wszystko wciąż, no i w full 3D. :) Wiercie, nic nie daje takiej frajdy jak rozwałka na telefonie. Każdy fan shooterów nie będzie żałował wydanych 10,98 zł.

GATUNEK: FPS
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 4+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści **AA99.035340** pod numer **7965**.

Komórki: **30 40 60**

THE EMPEROR STRIKES BACK

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rządy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zarodku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt. Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!

MPEG4 & XviD & DVD



Czyta **polskie napisy**
do (MPEG 4 & XviD) w plikach .txt



Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!

- ◆ Czyta: .txt (TMPPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub
- ◆ Możliwość uaktualnienia oprogramowania
- ◆ Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć
- ◆ Wszystkie menu i OSD po polsku
- ◆ 3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów
- ◆ Opcja przyspieszania i zwalniania
- ◆ Wbudowany dekodery AC-3
- ◆ Systemy PAL i NTSC

DVD/MPEG 4XviD/DVD+/R/DVD+/RWSVCD/VCD/CD2/CD
JPG/CD-R/CD-RW/CVD/VCD/CD-DA/MPEG3/WMA/Picture-CD

Los Angeles California



Wylączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl
e-mail: adam@ultima.pl

Witamy w niemal-wakacyjnym-Na-Luzie. Z tej okazji dodatkowa strona. :) Mamy nadzieję, że teksty przygotowane/wysperane przez redakcję i serwis joemonster.org wprawiają was w tak dobry humor jak same wakacje. Miłej lektury!

Czy leci z nami pilot?

ŁoŚwiadczyzny :)

Jak się nazywa łoś morski?
- Łośmiornica.

A łoś wodny śródlądowy?
- Łośoś.

Jak się nazywa środkowa część łośa?
- Łośrodek.

8 łośi?
- Łośiem.

Głupi łoś?
- Łośiol.

Jasny łoś?
- Łoświecony.

Zły łoś?
- Łośoć.

Łoś ryba (zjedzona)?
- Łości.

Ulubiona zakąska łośi?
- Łostrygi.

Łoś wiszący na ścianie?
- Łościenny.

Sarnica łośia?
- Łośka.

Łoś po gruntownym myciu?
- Łoślepiający.

Łoś idący w śnieżyce?
- Łośniezony.

Łoś po sterydach?
- Łośilek.

Gdzie zamieszkują łośie?
- Na łośiedlach.

CZYLI ROZMAITE, A AUTENTYCZNE WYDARZENIA NA LOTNISKACH

KOMUNIKATY

• Wasze fotele mogą być użyte jako podręczne pontony i w przypadku awaryjnego lądowania w morzu prosimy je sobie zabrać z najlepszymi życzeniami.

• Usłyszane na pokładzie lotu American Airlines do Amarillo w Teksasie w dzień wyjątkowo wietrzny i obfitujący w turbulencje. Podczas podejścia do lądowania kapitan musiał faktycznie walczyć z niesprzyjającymi warunkami. Po wyjątkowo twardym lądowaniu steward podszedł do mikrofonu i ogłosił: "Panie i Panowie, witamy w Amarillo. Prosimy pozostać na swoich miejscach z zapiętymi pasami bezpieczeństwa, podczas gdy kapitan podjedzie tym, co zostało z naszego samolotu, do bramki".

• Komentarz innego stewarda po niezbyt miłym lądowaniu: "Prosimy pozostać na swoich miejscach, podczas gdy Kapitan Kangur podskoczy nas do terminalu".

• Po twardym lądowaniu w Phoenix steward ogłosił: "Panie i Panowie, prosimy o pozostanie na swoich miejscach aż do chwili, gdy Kapitan Kraksa i jego Załoga zahamują z piskiem przy bramce. A gdy dym z przpalonych opon już się rozwieje, a alarm przestanie wyc, otworzymy drzwi i będziecie mogli wyjść ze szczytków tego samolotu na terminal".

• Część pożegnalnego ogłoszenia stewarda: "Dziękujemy Państwu za wspólny lot. A kiedy następnym razem poczujecie tę wariacką potrzebę przebijania się przez chmury z prędkością pocisku zamknijcie w zassanej metalowej tubie pełnej paliwa, mamy nadzieję, że pomyślicie o naszej US Airways".

• Czytelnik AV/web opisał, jak siedząc na drugim pokładzie w Business Class samolotu Cathay Pacific 747 w Taipei, usłyszał następujące ogłoszenie: „Panie i panowie! Oferujemy chętnie osobie 1000 dolarów oraz miejsce w następnym locie, w zamian za zwolnienie miejsca w tym rejsie”.
- ...O w mordę! Idę na to! – wykrzyknął rozpromieniony drugi pilot.

• Usłyszane po bardzo stromym starcie samolotu Lear z Teterboro – kontroler: „Lear 12345, kiedy już wyciągniesz pasażerów z sekcji ogonowej, skontaktuj się z odlotami...”.

ROZMÓWKI

Parę dialogów pomiędzy pilotami i obsługą techniczną

• Problem: Nieznany dźwięk dochodzi z silnika nr 2.
Rozwiązano: Po 4 godzinach pracy silnika dźwięk już jest znany.

• Problem: Z silnika nr 2 dochodzi dziwny dźwięk, jakby ktoś uderzał młotkiem.
Rozwiązanie: Zabrano młotek ktosiowi z silnika nr 2.

• Problem: Z okolic silnika nr 2 dochodzi jęczący odgłos.
Rozwiązano: Oddano młotek ktosiowi z silnika nr 2.

• Problem: Stewardesom zimno w czasie lotu.
Rozwiązano: Testy naziemne nie wykazują istnienia problemu.

• Instruktor i pilot-uczeń stoją na pasie startowym szykując się do startu, kiedy nagle jeleń wypada z lasu opodal, zatrzymuje się na środku pasa startowego i tam już zostaje patrząc na nich.

Wieża: Cessna XXX pozwolenie na start.
Uczeń: Co mam zrobić? Co mam zrobić?
Instruktor: A jak myślisz,

co powinienes zrobić?
(intensywne myślenie)

Uczeń: Może jak będę do niego kołował, to się wystraszy?

Instruktor: Całkiem dobry pomysł.

(kołując zbliżając się do jelenia, ale ten jeleń to macho, nawet nie drgnął)

Wieża: Cessna XXX pozwolenie na start, pas NN.

Uczeń: Co mam zrobić? Co mam zrobić?
Instruktor: A jak myślisz, co powinienes zrobić?

(intensywne myślenie)

Uczeń: Może powinienem powiedzieć wieży?

Instruktor: Całkiem dobry pomysł.

Wieża: Tu Cessna XXX, eee.. na pasie stoi jeleń.

(długa przerwa)

Wieża: Potwierdzam, Cessna XXX, zostań na pozycji. Jeleń na pasie...

(dwie sekundy mijają i najprawdopodobniej przypadkiem – jeleń odbija się od pasa i daje susa do lasu)

Wieża: Cessna XX, macie pozwolenie na start, pas NN. Uwaga na falę turbulencji po starcie jelenia!

Podobno Cessna startowała zygzakami, bo instruktor i pilot zwijali się ze śmiechu przy sterach.

• Prom kosmiczny Columbus na orbicie nad Hiszpanią.
Columbus: Wieża Saragosso, tu Columbus. Czy mnie słyszysz?
Wieża Saragosso: Słyszę was bardzo wyraźnie. Jaki jest wasz sygnał wywoławczy?

Columbus: COLUMBUS.

Wieża Saragosso: ...Hej?! Co to za dziwny kod? A na jakiej jesteście wysokości?
Columbus (beznamiętnie): Jeden – zero – zero – zero – zero – zero – zero – zero...

• Pilot myśliwca poprosił o pozwolenie na lądowanie na pierwszej pozycji, ponieważ jego jednosilnikowy odrzutowiec zachowywał się „dziwnie”. Kontroler powiedział mu, że ląduje jako drugi, za B-52, który musiał awaryjnie wyłączyć jeden silnik.
- Ochl – zaczął ironizować pilot myśliwca.
- To musi być przerażające! Podejście do awaryjnego lądowania na zaledwie siedmiu działających silnikach!

• Kapitan linii United, już emerytowany, opowiedział historię, która zdarzyła się jego koleżce w latach pięćdziesiątych. Jego kolega był FO (pierwszym oficerem, czyli drugim pilotem) i za dowódcę miał pilota ze „starej szkoły” – zionącego ogniem kapitana. Sceneria zdarzeń: raport przed wylotem, samolot Convair 540 Elko, lot do Las Vegas, Newada.



Kapitan: Nie dotykaj niczego, chyba że rozkażę.

Drugi pilot: Yes, sir!

(pół godziny później)

Kapitan: Jak to się dzieje, że mamy prędkość tylko 140 węzłów?

Drugi pilot: Och, czyżby życzył pan sobie schować podwozie?

• Cessna 12345: Kontrola zbliżania Atlantic City. Ru Cessna 12345 z ośmiu tysięcy siedemset na siedem tysięcy nakazane. Powiedziecie mi, dlaczego mamy obniżyć lot?
Kontrola: Cóż, to jest coś, co musisz zrobić, jeśli chcesz wylądować.

• Na początek coś z życia pilotów-uczników. Wychodzimy z szybowca, ja i in-

największego natężenia działań wojennych w Iraku. Chciałem przeciąć przestrzeń powietrzną R2515 wokół bazy lotnictwa wojskowego w Edwards.

Musketeer 123: Zbliżanie się Joshua, Musketeer 123 prosi o przejście przez R2515

Joshua: Obszary zastrzeżone są aktualnie zamknięte, ale porozmawiam z nimi. (po 20 sekundach ciszy Joshua znów się odzywa)

Joshua: Musketeer 123, leć, jak zgłaszałeś, przez obszar zastrzeżony. Twierdzę, że przyda im się poćwiczyć strzelanie do wolnych celów.

• Opowieść z czasów, kiedy (prawie 50



struktor, ja, bładziutka – to był chyba mój 4 lot.

Ja: ...Ale jedną rzecz to będę miała świetnie opanowaną.

Instruktor (z wielkim zainteresowaniem, ale i drwiąc): Jaką?!

Ja: Różaniec.

• N1234: Wieża Manchester, Cherokee 1234 pięć mil na północny zachód, ma poważną awarię silnika. Wieża Manchester (używając frazeologii nakazanej przez FAA – federalną agencję lotnictwa).

- Podaj swe zamiary.

N1234: Zamierzam lądować!

Wieża Manchester (znowu używając frazeologii FAA): Zrozumiałem, ile dusz na pokładzie?

N1234: Brak dusz, czterech bezbożników.

• Instruktor na ziemi mówi przez radio do pilota-ucznia wykonującego pierwszy lot samodzielny:

- Cessna 1234, zakrety rób płytkie i pilnuj prędkości. Zrozumiałeś?

(cisza)

Instruktor: Cessna 1234, Tom, wszystko w porządku?

(cisza)

Instruktor: Cessna 1234, hm... Tom, musisz do mnie mówić. Kiwania głową nie usłyszę!

• Przelatywałem nad pustynią Mojave parę miesięcy temu, akurat w trakcie

lat temu) byłem kadetem lotnictwa marynarki wojennej. Jeden z naszych kolegów miał wypadek. Członek komisji badania wypadków lotniczych zapytał go, jak sądzi, czym spowodowane było to zdarzenie. Jego odpowiedź: „No cóż, straciłem prędkość, wysokość i pomysłowość w tej samej chwili”.

• Wieża: Skyhawk xxxxx, uwaga, na podejściu do pasa 15 znajduje się z 10 000 mew.

Skyhawk: Zrozumiałem. Czy to jest oficjalne wyliczenie?

(krótka pauza)

Wieża: Skyhawk xxxxx, uwaga, na podejściu do pasa 15 znajduje się dokładnie 11 434... a nie, 435 mew. I masz pozwolenie właśnie na ten pas!

• Kolejna historia o (mocno skomputeryzowanym i zautomatyzowanym) Airbusie. Istnieje pewna linia lotnicza latająca Airbusami A319s z Lindberga. Podsłuchano tam ostatnio taką rozmowę...

Kontroler: Zrozumiałem A319, skreć w lewo na kierunek 140.

A319: (brak odpowiedzi).

Kontroler: A319, proszę, skreć w lewo. Utrzymaj kierunek 120. Szybko, proszę.

A319: Eee, kontrola, samolot nam na to nie chce pozwolić.

(przerwa)

Kontroler: ...No tak.

(chwila przerwy)

Kontroler: To może moglibyście dać samolot do mikrofonu?

Różności

Po tym, jak lekarz postawił Kowalskiemu straszną diagnozę – bezpłodność – Kowalski był tak rozstrojony, że zupełnie nie wiedział, jak o tym powiedzieć ciężarnej żonie.

• • •

- Czy mogę na pani polegać?

- A legnij pan.

• • •

Ślub:

- Czy bierzesz, Bronisławie, tę oto kobietę za żonę?

- Nie.

- ...A tę?

• • •

Cios dla kobiecego ego – kiedy mężczyzna zasypia zaraz po seksie. Cios dla męskiego ego – kiedy kobieta zasypia w trakcie seksu.

• • •

Lekarz na komisji wojskowej – jedyny legalny sposób, by pokazać państwu goły tyłek.

• • •

- Chłopaki, nauczyłem się czytać w myślach! – Zrozumiałem, śpię przam.

• • •

- Co to może być, trzeci dzień nie chce mi się robić?!

- Pewnie środa.

• • •

Kawał w 4 słowach: Stowarzyszenie „Urzędnicy Przeciw Korupcji”.

• • •

Nowy rewelacyjny krem do twarzy nie tylko wygładza skórę, ale powoduje zmarszczki u zawistnych przyjaciółek...

• • •

Trzy dni i trzy noce pocierał Alladyn lampę, aż zobaczył napis „made in China”.

• • •

- Puk, puk!

- Kto tam?

- Przerwywająca krowa.

- ?! Co? Przerwyw....

- Muuuuu!

• • •

Siedzą sobie dwa punki. Jeden brzdąka na gitarze, drugi słucha:

- O ku*aaaaaaa...

Godzina mija.

- O ku*aaaaaaa...

Druga mija.

- O ku*aaaaaaa...

Po trzech godzinach punkers mówi do grajka:

- Dzik!, zapisz słowa, bo jakoś mnie to za serce chwyciło...

• • •

- Czy to prawda, że poszarpał cię rekin?

- Prawda.

- A gdzie?

- A to już nieprawda.



Marek Lenc



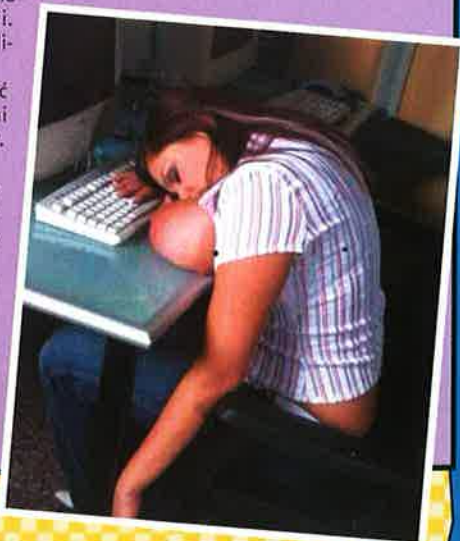
Marek Lenc

Znani mówią o seksie

Znani jak już coś powiedzą o seksie, to dobitnie. Może wynika to z chęci zabłyśnięcia, a może z prawdziwej wiedzy. Ocenie sami – oto zbiór takich wypowiedzi:

- „Moim zdaniem seks to jedna z najpiękniejszych, najbardziej naturalnych, najzdrowszych rzeczy, jakie można kupić za pieniądze”. *Tom Clancy*
- „Znacie to spojrzenie, które rzuca wam kobieta, kiedy ma ochotę na seks? ...Ja też nie”. *Steve Martin*
- „Uprawianie seksu przypomina grę w brydża. Jak się nie ma dobrego partnera, to lepiej mieć dobrą rękę”. *Woody Allen*
- „Biseksualizm podwaja twoje szanse na randkę w sobotnią wieczór”. *Rodney Dangerfield*
- „Seks po dziewięćdziesiątce jest jak gra w bilard przy pomocy sznurka”. *Camille Paglia*
- „Seks jest jednym z dziewięciu powodów do reinkarnacji. Pozostałych osiem się nie liczy”. *George Burns*
- „Kobiety umieją udawać orgazmy. Za to mężczyźni potrafią udawać całe związki”. *Sharon Stone*
- „Moja dziewczyna zawsze się śmieje podczas uprawiania seksu – wszystko jedno, co akurat czyta”. *Steve Jobs*
- „Moja matka zdawała się nie dostrzegać ironii w nazywaniu mnie sk****synem”. *Jack Nicholson*
- „Rozwód? Słowo to pochodzi od łacińskiego »wy-rwać« mężczyźnie jaja przez portfel”. *Robin Williams*

- „Kobiety potrzebują powodu, żeby uprawiać seks. Mężczyźni potrzebują jedynie miejsca”. *Billy Crystal*
- „Mamy nowy kryzys w medycynie. Lekarze alarmują, że wielu mężczyzn jest uczulonych na lateksowe prezerwatywy. Jako reakcja alergiczna występuje u nich duża opuchlizna ...No to w czym problem?”. *Dustin Hoffman*
- „Zamiast zenić się po raz kolejny, po prostu znajdź jakąś kobietę, której nie lubię, i podaruj jej pół swego majątku. Będzie szybciej, prościej i nie dam zarobić adwokatom”. *Rod Stewart*
- „Rozumiecie, problem polega na tym, że Bóg dał mi mózg i fiuta, lecz krwi tylko tyle, żeby zasilać jedno naraz”. *Robin Williams*



Marek Lenc



Marek Lenc



Marek Lenc



Gabinet doktora Actionstein II: Zwyródnienie robaczce

- A któż to znowu nam tak gorączkowo do drzwi kołaczę, panno Lodziu? – powiedział doktor Cederik Actionstein do swej uroczej asystentki o wdzięku i posturze lewiantana.

- Nie wiem, panie doktorze, nikt już na dziś nie był z panem umówiony – odparła Ludwika Crack, miażdżąc w dłoni kolejny szytywan.

- Droga pani, proszę się natychmiast uspokoić i przeczesać włosy – pouczył ją doktor.

Do poczekalni z panicznym wrzaskiem wpadł worms. Z ogromną prędkością sunął wokół biurka asystentki-giganta i wymachiwał krótkimi rękoma we wszystkie strony. Na czole powiewała mu chusta kamikadze, a niesiony na plecach jetpack, metalicznie pokaszlując, co jakiś czas unosił go nad ziemią. Nieszczęśnik ryczał: Tora-tora!!! Wreszcie doktor złapał go w swoim żelaznym uścisku.

- Co się stało, co się stało...?!
- Doktorze! Pokrzywiło mi palce od bazooki!!!
- Boli?! – krzyknął doktor.
- Nie – odparł zdziwiony dżdżownic.
- To co się drzesz, baranie?
- Bo to okropnie stresuje, panie doktorze – spokojnie robał, tracąc sztywność. Miękość zrelaksowanego kontaktu ze specjalistą ciała zniechęciła Actionsteina do dalszego uścisku.
- Biee! – doktor wypuścił go z rąk na podłogę.
- Troszkę taktu! – odparł worms podnosząc się z dywanu i poprawiając białą opaskę samobójcy.
- Stresuje? Hmm... zamyślił się Actionstein – dobrze, zajmijmy się tym. Panno Lodziu, natychmiast poproszę gorącą herbatę, koc i sześciopak piwa.
- Mam tylko tę specjalną tequilę z robaczkiem – odparła asystentka nieświadoma popełnionego faux pa. Desperat sięgnął po wybuchową owcę.
- ...Oczywiście syntetyczną, z robalem haribo! – szybko poprawiła się pielęgniarka.

Cała trójka odetchnęła z ulgą.

- Zapraszamy do mojego gabinetu.
- Za panem – odpłacił mu grzecznością worms.
- Chwileczkę! – zawołała dudniącym głosem panna Ludwika Crack – jak mam pana wpisać do karty?
- Jestem tu incognito – stanowczo zaprotestował worms.
- Pan wybaczy, ale moja uroczą asystentka musi pana jakoś zarejestrować.
- Dobrze, niech będzie zatem Jan Maria Robakita.

Recepcjonistka zachichotała, wprowadzając w wibrację pół dzielnicy i sąsiedni port.

- Dla panny wiadomości: my, dżdżownice, jesteśmy obojnaki i z tej racji wolno nam nosić dwuznaczne imiona – obraził się robał. Ruszyli korytarzem, doktor krokiem szalonej pewności siebie, a robał ze zwieszoną głową i dymiącym jetpackiem.

- Proszę na kozetkę – powiedział Actionstein, gdy już weszli do gabinetu. Robał spojrział na niego wymownie. Lekarz podniósł go oboma rękami i posadził na specjalistycznej leżance marki Huyinday. Robał zdjął metalowy plecak i ułożył wygodnie w pozycji na wznak. Wiercił się trochę, co doktor wziął za oznakę niekompletnego jeszcze przyzwyczajenia do trójwymiaru.

- Pan jest psychologiem, ale słyszałem od znajomych z innych gier, że leczy pan również fizyczne dolegliwości?
- Owszem, mam wiele fakultetów, jestem też polikacem noży, ale to oczywiście hobby – skromnie dodał uśmiechając się.
- Dobrze więc. Proszę spojrzeć – worms wysunął zdeformowane dłonie.

Actionstein obejrzał dolegliwość z zainteresowaniem i medyczną wprawą.

- Wcześniej nie narzekałem, dało się jakoś ukryć, ale teraz jesteśmy w 3D. Pan wie, jak to wszystko zmienia, pana przecież też kiedyś w dwóch wymiarach wyświetlali.
- Stare dobre czasy ośmiobitowców – westchnął jak zwykle skory do sentymentów i długowieczny lekarz.
- Co mi pan więc radzi?
- Proszę się poświęcić pracy.
- Ileż można, panie doktorze, przez tę nadgorliwość populacja nam gwałtownie spada, zwłaszcza w multiplayerze. Ależ tam jatka zawsze. Okropieństwo, żeby pan to widział. Z tych, co nie ma już sensu ich do kupy składać, robimy mrożonki dla hipermarketów. Wcześniej jednak muszą podpisać papier, że się na to decydują. Pan wie, to teraz modniejsze od kremacji? Ech, ta młodzież...

- Mówi pan, że tych, co nie ma sensu składać... – zamyślił się doktor Actionstein – a co z pozostałymi?

- No, zbieramy ich do kupy i się jakoś zrastają – ważne, by czerep został, to wszystko powoli odradzi. Oczywiście taki nieborak tydzień leży na dysku – tylko kleik, basen i lewatywy (jeśli ma, co potrzebne), ale potem jak nowy!
- Ciekawe – doktor zmierzwił sobie siwiejącą, gęstą jak plantacja kukurydzy czuprynę – ciekawe... Proszę tu chwilkę na mnie zaczekać.

Lekarz zatrzasnął za sobą drzwi i worms został w gabinecie zupełnie sam. Zaciem-

Różności

Nałogowcowi komputerowemu spadła na ulicy na głowę cegła.

- Tetris – pomyślał nałogowiec.

...
Kiedy zostało wynalezione piwo?
- Nazajutrz.

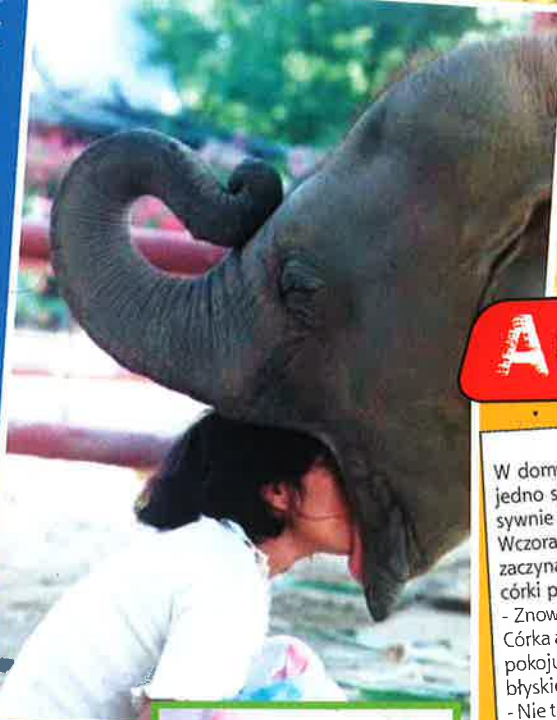
...
Dostałem mam życia w przeciągu. Znow dostałem pismo „w przeciągu 7 dni”...

...
Tu polskie radio Warszawa. Podajemy stan ryb na głównych rzekach Polski. Na Bugu we Włodawie cztery, ubyla jedna...

...
Gdyby wybory mogły cokolwiek zmieniać, już dawno by ich zakazano.

...
Kobieta za kierownicą jest jak gwiazda na niebie – ty ją widzisz, ona ciebie – nie.

...
Naukowcom udało się skrzyżować złotą rybkę z rekinem – spełnia trzy ostatnie życzenia.



Autentyki

W domu mam sieć (syn, córka i ja) – jedno stałe łącze i jak ktoś coś intensywnie ściąga, inni płaczą z bezsilności. Wczoraj oglądałem jakiś film i nagle zaczyna mi zwalniać, więc się drę do córki przez zamknięte drzwi:

- Znowu ssiesz?

Córka akurat z jakimś facetem w swoim pokoju była i (zapewne z szatańskim błyskiem w oku) odpowiedziała:

- Nie tatusiu, zachowujemy się poprawnie!

Chciałbym zobaczyć minę tego faceta. ...Mam nadzieję, że była głupsza od mojej.

Teściowa moja wraz z teściem ma zwyczaj zapraszać nas na niedzielne obiady. Ostatnio jakoś ja wchodziłem pierwszy z wozem, a za mną małżonka z dzieckiem. Drugie piętro, nie tragedia, więc wchodzę sobie po uprzednim grzecznościowym zapukaniu, przywitałem się z teściem, wychodzi teściowa i mówi:

- Cześć! O, już przylazł, śmierdzieliu jeden, brudasie, cały dzień się tylko po ulicach szwendaśz, jeszcze nie wiadomo, jaką zaraz przyniesiesz...

Zbladłem i jeszcze parę kolorów, serducho wali, myślę – Co ją ugryzło?

A ona:

- A nieeee – to nie o tobie! To Maksio (psina) wszedł razem z tobą, musiałeś go nie zauważyć...

Historia sprzed dni kilku, kiedy to kardynałowie wybrali nowego Papę. Siedzimy w firmie i gapimy się w telewizor. Biały dym, dzwony i te sprawy. Wszyscy w napięciu czekają, kiedy na balkonie pojawi się nowy papież... W pewnym momencie w drzwiach pojawia się jeden z pracowników naszej firmy. Koleś siedzący koło mnie rozdziawił gębę i wyduł:

- Jest!!!

Wszyscy ryknęli śmiechem.

...Facet, który pojawił się w drzwiach nazywa się... Papierz.

Siedzimy sobie dzisiaj drinując, no i taki dialog:

- Wiosna idzie, bo już laski na drogach stoją.

- No stoją, stoją...

- A co ty taki skwaszony??

- A bo podjechałem ostatnio do takiej jednej, co sobie spacerkiem po poboczu idzie i pytam:

- Ile się cenisz...

A ona na to:

- Spier***aj, zboczeńcu, na autobus idę!

nieone okno wpuszczało do środka tylko jeden sноп światła, pozostawiając resztę pomieszczenia w mroku. Robak rozglądał się dokoła wpatrując się w dyplomy i stare drewniane meble w kolorze brązu. Gabinet doktora Actionsteina przypominał starą kryptę, w której tylko leżanka była marki japońskiej, reszta musiała kiedyś należeć do jakiegoś niemieckiego barona-morfinisty, który umarł, przedawkowawszy narkotyk albo gry wideo – powiało chłodem i samotnością. Worms Jan Maria odruchowo chwycił za bazookę. Z korytarza dochodziły zniżone głosy doktora i jego słonicy. Klócili się.

Szepty ustały, a w chwilę po tym usłyszał warkot pily mechanicznej. Dźwięk zbliżał się do drzwi gabinetu. Gdy Robak drżał na leżance nerwowo ściskając bazookę, drzwi otworzyły się z trzaskiem i w progu stanął Doktor Actionstein. Lecz cóż to był za widok. Biały lekarski fartuch zastąpił rzeźnickim, na twarzy miał plastikowe okulary i maskę, nad głową trzymał przeraźliwie warcząca piłę mechaniczną. Worms nie wytrzymał, wypalił z bazooki w kierunku doktora. Pocisk trafił szaleńca prosto w twarz, lecz ten tylko zakrzuszył się dymem po wybuchu, otarł przedramię osmaloną głowę i ruszył do ataku. Walka rozgorzała na całego. Ludwika Crack nasłuchiwała dochodzących jej uszu zza zamkniętych drzwi odgłosów zacieklej bitwy. Po jakichś piętnastu minutach wszystko się uspokoiło i wystraszona zajrzała do środka.

- Nol – w głosie doktora brzmiało zadowolenie. – Teraz zmieniać bandaż co dwa-nastę godzin i smarować tymiankiem – zakrwawiony lekarz, wśród zgłiszczy swego gabinetu, opatrywał dwa sterczące z ciała wormsa kikuty.

- A teraz żegnaj, druhu – klepnął wormsa w plecy doktor Actionstein – i nie machaj mi na pożegnanie, jeno powiedz innym, że w świecie bógów oraz niedociągnięć programistów nad losem nędzników zepsutego kodu trzyma pieczę jasny anioł genialnych solucji: Doktor Actionstein!!!

MościTyp





John Carmack



John Romero



Adrian Carmack

JACOULO | ID | EGO GENIUSZY

id STORY



Proszę się wygodnie rozsiąść, chwycić coś zimnego i musującego w rękę. W drugiej zaś trzymać ten artykuł. Wcześniej jednak zarezerwujcie trochę czasu, pozamykajcie drzwi, wyłączcie telefon. Kiedy wszystko będzie gotowe, wytrzyjcie paluchy – szkoda plamić taki fajny kawałek papieru – i zapraszam do lektury.

Kiedy pewnego jesiennego dnia 1994 roku wracałem ze szkoły do domu, po raz pierwszy ujrzałem łapę z gunem na środku ekranu. Specjalnie jakoś nie wywarło to na mnie większego wrażenia. Dwa miesiące później pojawił się prawdziwy komputer u mnie w domu. Wyśnione чудо, 486 SX 40, a na nim... No właśnie – znowu łapa na środku ekranu. Tym razem „zaskoczyło”. Rodzicom udało się mnie zlokalizować dopiero po północy. Kiedy już wbrew sobie wyładowałem w łóżku, pod powiekami stał mi tylko jeden obraz – ciasne i długie korytarza DOOMA...

...

id software nieoficjalnie zaistniało we **wrześniu 1990** roku, kiedy to John Carmack, Adrian Carmack, John Romero i Tom Hall stworzyli pierwszą grę z serii **Commander Keen – Invasion of Verticons**. Miesiąc po tym, jak pierwszy Commander Keen zagościł na komputerach amerykańskich graczy, wszyscy opuścili ich dotychczasowego pracodawcę firmę Softdisk i w **lutym 1991** roku założyli id Software.

Kiedy John spotkał Johna

Kiedy dwóch Johnów po raz pierwszy spotkało się w małej firmie Softdisk, łączył ich tylko całkiem młody wiek, śpiące dzieciństwo i zapalenie do gier. Obaj mając ledwie kilkanaście lat już programowali. Romero (ur. 1967) w 1979 roku napisał swą pierwszą grę. W 1987 roku pracował już dla Origin i do tego czasu stworzył na swój użytek i na sprzedaż (co za cwany dzieciak) około 50

gier. Poza zacięciem programistycznym był Romero świetnym graczem. Co tylko dorwał w ręce, był w tym nie do pokonania. A wiecie, że to samouk? Nie można zaliczyć na jego konto ani jednego dnia na uniwersytecie lub zaliczenie jakiegokolwiek szkolenia.

Carmack (ur. 1971) również pasjonował się grami, nie był jednak takim wirtuozem klawiatury jak drugi John. Był jednak dzieciakiem bystrzym i upartym. Nie bez znaczenia wpływ na przyszłe losy młodzieńczego jeszcze Johna miała jego matka, która podesłała wyrostka na kurs programowania, by zająć czymś łobuza. Zaciętość owego młodzieńca wzdobywaniu informatycznej wiedzy skończyła się... **pobytem w areszcie**, do którego trafił za kradzież upragnionego Apple'a II. I tym razem mama pomogła – widziacie teraz, dlaczego czasami warto słuchać rodziców.

Zanim jednak Carmack pokazał swój talent, do 1990 roku przebywał na University of Missouri – na którym, jak wspomina, zaliczał semestry nie ucząc się niczego. W końcu go to znudziło i rzucił naukę. Postanowił zarabiać, programując na Apple'a II, ale skończyło się tym, że musiał robić rzeczy, o których nie chce wspominać – pewnie jakiś arkusz kalkulacyjny. :) Później zatrudnił się w Softdisk. Dzięki zarobionej tam kasie mógł kupić parę fachowych książek i rozwinąć skrzydła...

Gamer's Edge

Wspólnie z kumplem (Romero!) stworzyli w Softdisku dział odpowiedzialny za gry – Gamer's Edge. Sprytnie ulokowawszy się na tyłach firmy zagwarantowali sobie spokój i rzadkie wizyty szefa. Wśród migających diod i wycia wentylatorów używanych im przez Softdisk wypasionych 386-ek chłopaki tworzyli **jedną gierkę początkowo raz na dwa miesiące**, później były to już dwie gry, a na końcu mieli na to wszystko tylko miesiąc. Tak więc obaj panowie sprężali się, jak mogli.

Carmack szybko wyrósł na tego, który przygotowywał bebechy do każdej następnej gry, natomiast Romero zajmował się całą resztą – grafiką, dźwiękiem i projektowaniem poziomów. Trzeci kolega, Lane, za swoją niezaangażowaną postawę szybko został wykopany z interesu. Na jego miejsce znaleźli 25-letniego programistę **Toma Halla**. I wszystko było pięknie – tylko nie było komu tworzyć grafiki. Carmack programował, Romero, a i owszem, rysować umiał (będąc trochę młodszym stworzył serię komiksów, której jego rodzice raczej nie chcieli by oglądać – vide następna strona), ale nie miał na to ani chęci, ani czasu. Hall lubił fanigłówki – wymyślał dobre historie i był dobrym projektantem poziomów, ale nie poza tym. Wyrok zapadł, dwójka Johnów już sobie upatrzyła ofiarę – był nim **Adrian Carmack** (niespokrewniony z Johnem Carmackiem), 21-letni pracownik Softdisku.



American McGee



Jay Wilbur



Sandy Petersen



Tim Willits



Tom Hall

**Dangerous Dave**

Od tego momentu można było myśleć o czymś poważnym. Czarną magią na owe czasy było wygenerowanie płynnego scrollingu ekranu na pecetach. Efekt ten stosowany z powodzeniem na platformówkach serii Mario Bros. przyczynił się do wielkiej popularności konsoli SNES. Pecet do tego nadawał się słabo i nikomu nie udało się specjalnie tej sytuacji poprawić. Problem tkwił częściowo w ograniczeniach peceta. Pewnego wieczoru, kiedy w biurze pozostali już tylko Carmack i Hall, udało się temu pierwszemu opracować algorytm zapewniający płynny scrolling. To było to!

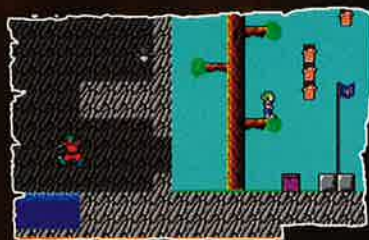
Kiedy na drugi dzień Romero zastał pecetową wersję Mario Bros. zostawioną na dyskiecie koło jego komputera (mały przypadek, co?), a przygotowaną przez Halla, stwierdzić, że szczena mu opadła, byłoby mocnym niedopowiedzeniem. Efekt? **Dangerous Dave** ujrzał światło dzienne.

Przejsście na samodzielną działalność chłopaki musieli jednak odłożyć na później, bez kasy z Softdisku nie przeżyliby miesiąca, co dopiero mówić o sprzecie... W każdy piątek po zakończeniu roboty w Softdisku ekipa cichcem zabierała sprzęt z biura, pakowała do samochodu i montowała w wynajętej za skromne pieniądze chałupie. Cały weekend upływał na nieprzespanych nocach, picciu, pracy i tworzeniu gry, która miała jak najszybciej przybliżyć oczekiwaną samodzielność. Był tam również Jay Wilbur, kumpel z biura, który pilnował, aby grill był zawsze pełny. (Później i Jay wejdzie w skład id software przy Wolfensteinie.)

**Za garść dolarów**

Szef Softdisku nigdy nie dowiedział się o piątkowej inicjatywie chłopaków. I dobrze. W jakiś czas później garstką zapaleńców z Gamer's Edge zainteresowała się pewna firma wydawnicza. Owa firma wyasygnowała całe 2000 zielonych papierków, oczekując w zamian gry, którą dałoby się sprzedać

– i jeszcze na tym zarobić. Tym mającym niezwykle wyczucie w branży był Scott Miller, a jego firma to znana w świecie komputerowych zapaleńców Apogee. Warto tę osobę wymienić także z innego powodu. To on i Apogee upowszechnili shareware, czyli oddali graczom fragment gry na zachętę tak, aby później wyłożyli kasę na nią całą. Owe 2000 dolicz dobrze na siebie zapracowało – 14 grudnia ukazał się Commander Keen: Marooned on Mars. Dwa tygodnie później gra zarobiła 30 000 dolarów. Nieźle, co? Jak na owe czasy to był szok!

**Ideas from Deep = In Demand = ID**

Gra opowiadała o małym chłopcu, który musiał chronić świat przed złem – i była typową platformówką wspartą na nowym engine'ie (brzmi znajomo?) Carmacka. Od tej pory zespół nie kojarzył się już z Gamer's Edge Team, tylko z IFD – Ideas from Deep. Kasa zarobiona na pierwszym Keenie pozwoliła chłopakom uwolnić się spod parasola Softdisku i założyć własną firmę. No i stało się. W lutym 1991 roku narodziło się id Software. Gwoli wyjaśnienia, obecnie się uważa, że nazwa nawiązuje do pewnej części naszego umysłu, w której tkwią wszystkie nasze ciemne instynkty i żądze. Tak jest w istocie, samo id też tak twierdzi. Ale tak między nami – tę teorię wstecznie dorobił Tom Hall (kochany Tom!). A prawda była taka, że nazwa In Demand (Ideas from Deep należało już do przeszłości) wydało się chłopakom jeszcze za długa, więc Tom skrócił ją tak maksymalnie, że nawet Smuggler by lepiej nie potrafił.

Prawdziwe 3D. No, prawie...

Swoją drogą, Tom miał naprawdę niezłe pomysły. To on ciągnął całego Commandera Keena. Tworzył scenariusz, poziom i strasznie mu to pasowało Carmackowi nie. Zresztą nie tylko jemu. Był jeszcze ktoś inny, komu cukierkowy świat Keena wychodził już uszami – Adrian Carmack miał dosyć rysowania tych pierdół. Wspomniany John C. był właśnie na drodze nowego engine'u generującego środowisko 3D. No, czegoś, co mogło by takie środowisko przypominać. Na owe czasy wszystko, co było określane jako grafika 3D w grach, było ściemą.

Mówiąc w skrócie, ówczesne PC nie mogły dać sobie rady z obróbką wielkiej ilości danych,

niezbędnych przy tworzeniu takiej grafiki. Carmack obmyślił sobie, i to całkiem sprytnie, że na potrzeby gry nie ma sensu obliczać całej geometrii planszy, a tylko to, co jest bezpośrednio widoczne. Proste? Jak cholera, ale trzeba było na to wpaść – i do tego jeszcze umieć zrealizować. A to było diablo trudne, zwłaszcza na 286. Carmack jednak wiedział, jak to zrobić – i zrobił to. Nie wchodząc w szczegóły (te będą omówione za czas jakiś w tekście Technologie id Software), już w kwietniu 1991 roku, John pakował graczy w pseudo 3D świat ze znaną już perspektywą, w dziele znanym jako **Hovertank** oraz nieco później w **Catacomb 3D**. Animowane i skalowane sprajciuchy już tu były, jednak ściany nie miały jeszcze tekstur.

**Bij nazich!**

Prace nad następnym tytułem ruszyły z kopyta. Miał traktować o amerykańskim żołnierzu – bohaterze (jaki nowatorski pomysł!) walczącym z masą nazistów w długich wąskich korytarzach. Muszę dodać, że gra od początku pomysłu na nią miała być brutalna? (Jak na owe czasy, gdy kilkadziesiąt czerwonych pikseli przyskakujących w ekran budziło zgrozę moralistów.) Kiedy Romero z pomysłem na walkę z nazistami podzielił się z przyszłym dystrybutorem, ten puknął się w czoło i stwierdził, by lepiej się w to nie bawić, bo nic z tego nie wyjdzie. Zabawne, no nie? Romero też się z tego śmieje do dziś, ilekroć sprawdza stan swego konta.

W kwietniu 1992 roku parę pierwszych poziomów Wofla id udostępniło do dystrybucji jako shareware. Aj, co to się dziaaaalo! Sama wersja shareware przyniosła tak wiele kasy, że chłopakom porobiły się bąble na palcach od jej liczenia. Miesiąc później gotowa była już pełna wersja Wolfenstein 3D. Salony sprzedające Ferrari odnotowały za sprawą ludzi z id znaczące zwiększenie obrotów. Serio!

Wolfenstein stał się **OGROMNYM** przebojem. Wszędzie, gdzie się ukazał, zdobywał wielu sympatyków i zarabiał kupę kasy. Wszędzie, poza pewnym krajem – domyślcie się, jakim. Tą grą id wpisało się do historii. Wolf stał się znaną ikoną nie tylko wśród graczy, ale i w całej branży komputerowej. Doszło do tego, że kiedy Intel chciał się pochwalić swoim nowym procesorem, pokazywał, jak Wolfenstein na nim chodził. To zapoczątkowało drugie życie gier id Software – jako technologicznych benchmarków.

Nie cieszył się tylko Carmack. Nie był zadowolony z tego, co generował Wolfenstein. John chciał czegoś więcej i już wiedział, jak to zrobić. Ta cecha została mu do dziś, podobno po zakończeniu kodu do D3 już mówił, że pracuje nad czymś nowym.



Spear of Destiny

Co było dalej? Chłopaki wybrały się na zasłużone wakacje do Disneylandu. Po powrocie team zaczął pracować nad dodatkiem do Wofla – Spear of Destiny. Carmack miał możliwość pracy po cichutku nad nowym engine'em. Jak wieść niesie, **wprawdzie deathmatch wymyślił Romero, ale Doom to już pomysł Carmacka.** Trochę wyprzedzam fakty? Nie szkodzi. W Wofle nie było multiplayera. Nie było też różnej wysokości sufitu w pomieszczeniach. Te i inne dodatki miały się znaleźć w kolejnej grze z id Software. W tym czasie firma rozpoczyna współpracę z Raven Software. W oparciu o hybrydowy engine Carmacka powstał Shadowcaster (1993r.).

Dooooooooom!

W październiku 1993 roku Doom zostaje pokazany światu. Ciut wcześniej, bo w sierpniu, Tom Hall opuszcza id Software, by wraz z Apogee



rozpocząć prace nad Rise of the Triad. Gra, która początkowo miała być sequelem Wofla, później stała się odrębnym produktem. Czemu tak się stało? Tomowi nie podobało się to, co zrobiono z Doom – brak scenariusza i prosta nawalanka... To go nie satysfakcjonowało. Nie bez znaczenia była tu postać samego Carmacka, dla którego fabuła w grze komputerowej takiej jak Doom stanowiła tylko niepotrzebny balast. Car-



mack w ogóle był skomplikowaną osobowością. Dusza towarzystwa, wulkan energii i pomysłów... ale jednocześnie niezbyt skromny gość oraz nerwus, z czym wcale się nie krył. Pisać dalej? No to proszę – kiedy wkurzyły go skrzypiące drzwi w biurze, poradził sobie z nimi – piłą łańcuchową. Pewnie leżała cały czas pod biurkiem i parzyła rękę. Wyobrażacie sobie dyskusję z takim typem?

Hall, zanim porzucił robotę w id, stworzył podwaliny pod Doom. Wstępne przemyślenia Halla były całkowicie inne od tego, co przyszło nam, graczom, zobaczyć. W stworzonej Bible of Doom Tom przygotował szkice postaci, wstępne mapy poziomów, broni itp. Wiele z tego zostało wycięte. Największe zmiany od pierwotnego konceptu dotyczyły rozgrywki. Grę bohater miał zaczynać z grupą marines, którzy wszakże mieli szybkoćko udać się na łóżko Abrahama po tym, jak piekło wydoszło się z teleportali. Dodatkowo gra miała być nieliniowa. W poruszaniu się po świecie Doom pomagają miała specjalna winda, dzięki której to gracz miał decydować, jakie poziomy odwiedzi najpierw. Nieźle, co? Ale to nie wszystko – w użyciu miały być noże, specjalne artefakty i tego typu pierdoly. Do tego wstępny rys BFG 9000, najpotężniejszej broni w Doomie, polegającej na strzelaniu ogromną liczbą kul. (Efekt ten – z tego, co pamiętam, zastosowano w Rise of the Triad.) Tom Hall był także „ojcem” teleportali.

Po odejściu Halla to Romero w dużym stopniu był odpowiedzialny za design leveli. To on naciskał Carmacka, aby poziomy miały pomieszczenia o różnej wysokości sufitu, to on także stał za przeplataniem się pomieszczeń małych i dużych, niskich i wysokich. On także naciskał na stworzenie schodów. Następnym pomysłem Johna było to, że jeżeli gracz widział jakieś miejsce, musiał być sposób, aby się tam dostać. Levelle były tak skonstruowane, aby powracać do niektórych miejsc kilka razy. Wszelkie plugastwo, jakie przyszło nam dematerializować, to podziękowania ze strony Adriana Carmacka.

Dodam jeszcze tylko, że na samym początku był pomysł, aby historię gry oprzeć o... sagę Aliens. Były już nawet wstępne rozmowy, ale nie z nich nie wyszło. Carmack wynisilił, że zamiast „obcaków” mogą być potworki z piekła. Sukces Doom to przede wszystkim wydanie tej gry przez id Software bez pośredników. Jak po latach wspomina Romero „mogłiśmy tę grę wydać przy pomocy Origin lub Activision, tylko że wtedy każdy by pamiętał wydawcę, a nie tego, kto się naprawdę przyłożył”. Chłopaki porzyszyli demo na wszystkie serwisy, jakie się dało i spokojnie czekali na zamówienia.

Cóż, w tym miejscu ręce zaczynają mi drżeć. Ach, co tu powiedzieć? Że gra wyglądała cudownie – no, wyglądała. Że miała nowe super-

guny – a miała! Że potwory były rodem z nocnego koszmaru – były. Słowami nie odda się dziś emocji, które targaly graczami. I dźwięk, i interakcja, i ten lęk, wszystko to składało się na produkt, który wymazywał wszystko, co do tej pory było. Nawet jeżeli grało się na oknie tak małym, że odróżnienie impa od pojedynczego piksela było nie lada problemem. Dodatkowo multiplayer w sieci lokalnej. W Stanach w połowie biur z komputerami produktywność spadła o 50%! Wymyślono nawet specjalny boss-key, który jednym przyciskiem wyrzucał na ekran nudnego Excela, by się szef nie denerwował, kiedy akurat przechodził obok.

id i ego twórców

Team był już większy – doszli Sandy Petersen, American McGee (dziś, podobnie jak Romero, pracuje na własne konto), Kevin Cloud i jeszcze paru innych. Rok później wychodzi sequel – Doom 2. Utwierdza pozycję id Software na rynku. Osiąga nie mniejszy sukces niż oryginalny Doom. Za wiele nowości tu jednak nie było, ale dociekliwi pamiętają łamaną dwururkę (ulubiona giwera Johna Romero), upierdlawego Archville'a (kto go wymyślił?), Mancubusa i... Ja pamiętam dwa tajne dodatkowe poziomy z nazistami oraz ostatni poziom.

Co ważne, Doom to także początek innego nowego zjawiska – powstania sceny tworzą-



cej niekomercyjnej. Czemu o tym wspominać? Ano dlatego, że dla niektórych ludzi, którzy zachwycili się Doomem tak jak ja, sen o pracy w id Software stał się faktem. Mówi wam coś nazwisko Tim Willits? A jak powiem, że to lead designer Doona 3. Goscini stoi za projektem poziomów serii Quake. Pierwsze poziomy tworzył zaś do Doom na własnym 486 SX 25 i był w tym naprawdę niezły. Na tyle, że dostał angaż przy produkcji RPG opartego na engine'ie Doona. Tak, to był Strife. To jest przykład „od gracza do pracownika” – i powiem tylko, że na Timie się nie skończyło.

Co było dalej? Muszę pisać? Hehe... Pewnie nieźle popijawa, święto lasu, słońeczko na plecach na jakiejś bezludnej plaży? Na pewno zaś wyszłi sportowymi furami po zamkniętym torze razem z chłopakami z Apogee, kiedy ci się wreszcie odkuli po Duke Nukem 3D. Z tego,



co sobie sam obliczyłem, ok. 2 mln sprzedanych kopii samego D2, nie mówiąc już o 5 mln pierwszego Doom. Nie mówiąc już o Wolfie. Dobra, pomóżmy same „doomki” przez mniej więcej 10-15 dolarów (minus podatek). Ile to wyjdzie? Może lepiej nie liczyć...

Nadchodzi Wstrząs!

Na następny produkt chłopaków z id przyjdzie poczekać dwa lata. Dwa długie lata. Pamiętam, śledziłem każdego newsa o tej grze i jej przygotowaniach. A obiecywano – spotkanie z potworem to już nie będzie rzeź rodem z Doom, tylko wyczerpujący pojedynek (no, no). Arnu-

ukazała się 22 czerwca 1996, a miesiąc później Quake pokazał się na półkach sklepowych...

Quake u narodzin miał być zupełnie innym projektem. id planowało go wydać jako RPG, w którym gracz w średniowiecznych realiach sterował postacią zwaną, tak właśnie – Quake’em. Bronią bohatera zaś miał być... młot, coś na podobieństwo młota boga Thora, którym się rzucało w przeciwników, a ci mieli być traktowani prawdziwą fizyką, coś na kształt dzisiejszego ragdoll albo Havoka. Zaskoczeni? I to jak. Ale najdziwniejsze jest to, że informacja o takiej



nijci miało być mało (ach, tak?), a grafika powinna – cóż za nowość w presspackach! – zapierać dech w piersiach. Ja czekałem, a chłopaki pracowali. Kiedy patrzę wstecz, dochodzę do wniosku, że nikt na dobre nie spodziewał się tego, co Quake miał zaprezentować. W zasadzie spodziewano się wszystkiego, tylko nie prawdziwego 3D. Standardem było patrzeć na górę i dół, latanie, pływanie, rozdzielczości aż po 800 x 600 (Jezus, Maria!!!), a także spora interakcja z otoczeniem. A w tej kategorii to naprawdę trudno było sprostać największemu konkurentowi (czyli Duke Nukem 3D). Jeżeli komuś nie podobał się klimat i potwór w tamtej grze, na pewno gapił się w te laski, które tam płały.

Stało się. Mój kumpel, który zawsze miał sprawdzone newsy (a także spore umiejętności ich wymyślenia), doniósł o tym, że jest już demo... I niedługo potem udało nam się zdobyć kompakt z grą.

Odpaliliśmy ją, ustawiliśmy rozdzielczość na najniższą, pierwszy level załadowany i – cholera... te psy są naprawdę trójwymiarowe! Dawaj, podejdź i sprawdźmy... Naprawdę są w 3D!!! Fuck, zamurowało mnie. A ta woda... matko... Ale co z poziomami? Biegnę, biegnę i są – schody, a raczej taka pochylnia. Zawija się i jeden poziom przechodzi pod drugim. A jednak to prawda, nie kłaniali... Wersja shareware

grze ukazała się już w 1990 wraz z pierwszym epizodem Kommandera Keena. Zresztą poczytajcie sami:

COMING SOON FROM ID SOFTWARE

As our follow-up to the Commander Keen trilogy, id Software is working on „The Fight for Justice”: a completely new approach to fantasy gaming. You start not as a weakling with no food—you start as Quake, the strongest, most dangerous person on the continent. You start off with a Hammer of Thunderbolts, a Ring of Regeneration, and a trans-dimensional artifact. Here the fun begins. You fight for Justice, a secret organization devoted to vanquishing evil from the land! This is role-playing excitement. And you don't chunk around the screen. „The Fight for Justice” contains fully animated scrolling backgrounds. All the people you meet have their own lives, personalities, and objectives. A 256-color VGA version will be available (smooth scrolling 256-color screens—fancy that)! And the depth of play will be intense. No more „whack whack here's some gold.” There will be interesting puzzles and decisions won't be „yes/no” but complex correlations of people and events. „The Fight for Justice” will be the finest PC game yet.

I Love... Lovecraft

Na szczęście nic z tego nie wyszło. Szybko okazało się, że te wszystkie smoki i potwory, które widniały na obrazkach z wersji alfa, strasz-

nie spowalniały tempo gry. Pomysł na grę uległ kompletnej przebudowie. Wrócono do korzeni powtarzając schemat z Doom. Dziś wydaje się oczywiste, że id to głównie nawalanki FPS. Jak widać, były momenty, kiedy chłopaki kombinowali z czymś innym. I załóżę się, że jeszcze nas zaskoczą.

Dla tych spostrzegawczych i obytych z tematyką nie będzie tajemnicą, że Quake przesiąknięty jest prozą Lovecrafta. Nawet część potworów z Quake'a nosi nazwy imienników z książek tego pana. Dla tych, co nie wiedzą, dodam tylko, że gościu żył sobie na przełomie XIX i XX wieku i pisał pokręcone horrory. Może być? To OK. Za wdrożeniem świata Lovecrafta stał Sandy Petersen, który za młodu opracował doskonałą grę planszową o tej tematyce. W id od początku odpowiedzialny był za projekt poziomów.

Mylą się jednak ci, którzy myślą, że ten klimat to był świadomy wybór twórców. Cała tajemnica pierwszego Quake: tego, że chodził on nawet na 486, tkwiła właśnie... w owych brązowych kolorach. Po prostu ograniczając paletę kolorów Carmack zapewnił płynność gry. Nie sposób tu nie wspomnieć o takiej postaci jak Michael Abrash, który odpowiedzialny był za optymalizację engine'u do możliwości ówczesnych maszyn. Pracował także przy pozostałych kwakach.

Wstrząsy po Sieci

Nie będę Kolumbem, jak napiszę, że Quake to przede wszystkim gry online przez Internet. Połączenie klient-server umożliwiło zmaganie się zmodernizowanej rzeszy graczy. Pojęcia, takie jak Rocket Jump, Grenade Jump, Double Grenade Jump, Damage Jump, Stafe Jump, Monster Boots (to jest miecze – podskakiwało się na granatami rzucających przez ogień), znane są każdemu fanowi sieciowych mieczy.

Co ważne, na początku nie wszystkim dane było zasmakować płynnego multi. Quake był zoptymalizowany na LAN, co dawało się mocno odczuć wszystkim próbującym grać na serwerach Quake'a. Dlatego też pojawiły się nowe nazwy Low Ping Bastards lub LPB, a także High Ping Bastards – HPB...:P

Carmack, dobra dusza, nie zostawił swoich klientów graczy i szybko, na jesieni, pokazał się dodatek do Quake'a – QuakeWorld, z usprawnionym algorytmem sieciowym. Patent polegał na tym, że w przypadku słabego połączenia serwer „przepowiadał”, gdzie gracz powinien się znaleźć. Proste? Tak jak wcześniej – proste jak cholera. Tylko znów trzeba było to wymyślić i zrealizować...

Później przyszedł czas na modyfikacje – pojawiły się CTF (Dave Zoid Kirsch), Team Fortress, w którym występowały różne klasy graczy, i jeszcze wiele innych...

Ale o tym w następnym odcinku, który będzie „when done”. Postaram się, by pojawił się jeszcze przed premierą DN Forever. **ICDA!**

UWAGA!

O takich programach, jak Winamp, FlashGet czy IrfanView nie wspominam ze względu na to, że i tak praktycznie każdy użytkownik Windows ma/miał z nimi do czynienia. Natomiast aplikacje większego kalibru - OpenOffice, Deep Burner, Gimp - zasługują na cały oddzielny artykuł. Takowy oczywiście też postaram się przygotować.

MGAMER | MIEĆ JE WYPADA...

To, co mieć wypada

Przegląd ciekawych aplikacji freeware

Darowanemu koniowi podobno nie zagląda się w zęby. Guzik prawda. Internetowe serwisy gromadzące bezpłatne oprogramowanie pękają w szwach od aplikacji źle napisanych, niesprawdzonych albo wręcz nieużytecznych. Dlatego właśnie postanowiłem zajrzeć - i to bardzo głęboko - w paszczę blisko setki, wedle różnych rankingów najlepszych, freeware'ów. Na tych stronach prezentuję te spośród nich, które w istocie okazały się produktami nie tylko wyjątkowo udanymi, ale i mogącymi spokojnie konkurować z komercyjnymi odpowiednikami. Nie wspominając już o tych rodzyńkach, dla których żadna płatna przeciwwaga dotychczas się nie pojawiła.



ATNotes

<http://atnotes.fr.st/>

Popularne żółte karteczki w wersji elektronicznej. Dowolnie sformatowane wiadomości (kolor tła, czcionka, rozmiar, położenie na ekranie, przeźroczystość) możemy przykleić na pulpit na stałe lub kazać komputerowi uaktywnić je dopiero o określonej porze. Ciekawe jest to pierwsze zastosowanie: okienko z ustaloną treścią może być widoczne cały czas na wierzchu pulpitu, dzięki czemu staje się niezłym pojeźnikiem na informacje i ogranicza potrzebę przełączania się między wieloma aplikacjami w poszukiwaniu jakichś specyficznych danych.

Każdej notatce przypisujemy indywidualny sygnał dźwiękowy (lub jego brak) oraz akcję, która będzie związana z uaktywnieniem alarmu. Akcją może być pojawienie się „żółtej karteczki” na pulpicie, otwarcie specjalnego okna potwierdzającego odczytanie informacji albo uruchomienie wybranej aplikacji. Ta ostatnia opcja pozwala skonfigurować AT Notes tak, aby pod naszą nieobecność odpalane były wskazane programy, np. downloader plików. Inną wartą uwagi funkcją jest możliwość wysyłania notatek do innych komputerów działających w sieci LAN, oczywiście zakładając, że pozostałe komputery także wyposażone są w aplikację.

Na stronie domowej programu znajdziemy łatką polonizującą.



avast! Antivirus

<http://www.avast.com/>

Zdecydowanie jeden z najlepszych rozwijanych obecnie programów antywirusowych. Narzędzie darmowe jest jedynie do zastosowań domowych; firmy oraz instytucje zmuszone są sięgnąć po płatną licencję (i często to robią, gdyż funkcjonalności avast! nie ustępuje droższym konkurentom). Użytkownicy prywatni muszą tylko dokonać bezpłatnej rejestracji programu (przewidziano na to okres 60 dni).

avast! oferuje rezydentną ochronę systemu. Dokładnie śledzi uruchamianie aplikacji, otwieranie dokumentów, odbieranie (i wysyłanie) pocztę elektroniczną, a także pliki pobierane na dysk za pomocą popularnych aplikacji P2P oraz komunikatorów internetowych (ICQ, MSN, AIM, mIRC). Skaner pocztowy przeprowadza heurystyczną analizę listów, dzięki czemu zdolny jest wykryć również nieujęte jeszcze w bazie definicji wirusów paskudztwa. Jeśli zaś chodzi o skanowanie dysku twardego, proces ten może przebiegać w trzech trybach (szybki, standardowy, gruntowny) oraz uwzględniać testowanie archiwów zip, rar itp.

avast! Antivirus integruje się z powłoką systemową. Sprawdzanie dowolnego pliku lub katalogu możemy rozpocząć również dobrze z poziomu menu kontekstowego w Eksploratorze Windows. Ciekawym rozwiązaniem zaadaptowanym w programie jest skanowanie podczas pracy wygaszacza ekranu. Korzystając z nieobecności użytkownika, avast! uruchamia specjalny moduł i weryfikuje pliki na dysku. Jeśli mamy skłonność do częstego zostawiania włączonego komputera, możemy czuć się właściwie zwolnieni z konieczności przeprowadzenia regularnego skanowania dysku. Ten antywirus zajmie się tym samodzielnie.



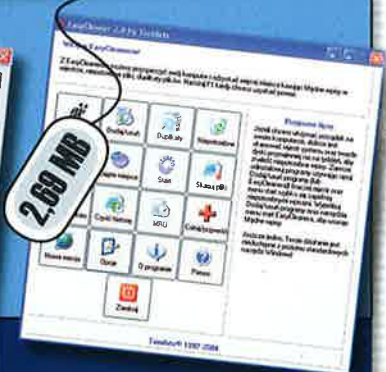
Dimension 4

<http://www.thinkmau.com/>

Filigranowy programik o jednej, za to bardzo jasnej, funkcji: synchronizacja zegara systemowego ze wskazaniami zegara światowego. Prawidłowe działanie aplikacji wymaga oczywiście nawiązania połączenia z Internetem. Dimension 4 domyślnie uruchamia się w postaci minimalizowanej - jego ikonka ląduje na pasku zadań w pobliżu symbolu regulatora głośności. Klikamy w ikonkę prawym przyciskiem myszki, wybieramy opcję „Synchronizuj now” - i już po chwili zegar komputera zostaje prawidłowo wyregulowany. Aby dokładnie sprawdzić, o ile sekund (minut) nastąpiło przesunięcie, należy po prostu przez chwilę zatrzymać kursor myszki nad ikonką na trayu.

Program wyposażony został w funkcję automatycznej aktualizacji baz sygnatur. W razie opublikowania uaktualnionych zbiorów, zostaniemy o tym poinformowani i poproszeni o potwierdzenie chęci pobrania uzupełnień do bazy. avast! dostępny jest m.in. w polskiej wersji językowej.

Uwaga: program ma jedną wadę - dość często sygnalizuje obecność wirusów (trojanów) w plikach typu trainery/mody do gier, których to alarmów nie potwierdzają inne programy..



EasyCleaner

<http://personal.inet.pl/business/tonarts/>

Znakomite narzędzie pomagające utrzymać rejestr systemowy w dobrym stanie oraz porządek na dysku. Pierwszy z kluczowych modułów programu odpowiada za wyszukiwanie i usuwanie niepotrzebnych już wpisów w rejestrze. Kolejne dwa moduły EasyCleanera odnajdują zbędne lub zduplikowane pliki, których przetrzymywanie na dysku również nie jest konieczne - za to ich usunięcie pozwala odzyskać nieco wolnej przestrzeni. Czasami to „nieco” może oznaczać nawet kilkaset megabajtów.

EasyCleaner to również sposób na zarządzanie listą uruchamianych przy starcie systemu aplikacji, czyszczenie błędnych wpisów w zawartości „Dodaj/Usuń Programy” z Panelu Sterowania, a także na kasowanie tymczasowych plików Internet Explorera, historii odwiedzonych stron oraz nieodwracalne pozbycie się z dysku ciasteczek.

Program cechuje ogromna intuicyjność obsługi i mnogość użytecznych opcji. EasyCleaner dostępny jest w kilkunastu wersjach językowych, w tym oczywiście w polskiej.

Opisane tu programy - albo choć ich część - powinieneś znaleźć na Cover CD w tym numerze pisma.

NetMeter

<http://readerror.gmxhome.de/>

NetMeter to mała aplikacja monitorująca przepływ danych na interfejsach sieciowych dostępnych w komputerze. Program w formie czytelnego wykresu przedstawia zakres wykorzystywanej przepustowości w połączeniach lokalnych i internetowych oraz szczytowe wartości download/uploadu. W oparciu o te dane NetMeter prowadzi statystyki dzienne, tygodniowe, miesięczne itd.

Easy Gallery Generator

<http://homepage.niiworld.com/tiram/egg/>

Coś dla amatorów fotografowania, którzy chcieliby opublikować swe dzieła w Sieci, lecz nie za bardzo wiedzą, jak zabrać się do budowy internetowej galerii. EGG rozwiąże ten problem. To nieskomplikowane narzędzie, którego jedynym zadaniem jest generowanie stron WWW stanowiących galerię wskazanych plików graficznych. Efekt jest ciekawy dla oka, a co najważniejsze – przychodzi wykonać to szybko. Kilka kliknięć myszką i po sprawie. Warto jednak poświęcić nieco czasu na poznanie i edycję opcji programu. Dzięki temu ostateczny rezultat nie będzie li tylko zwykłą kalką predefiniowanego szablonu.

Evil Lyrics

<http://www.ovillabs.sk/evil/lyrics/>

Absolutny niezbędnik dla miłośników muzyki z komputera. Szczególnie tych, którzy słuchając piosenek lubią mleć przed oczyma ich teksty. Evil Lyrics współpracuje z najpopularniejszymi odtwarzaczami audio, takimi jak Winamp, MediaPlayer9 czy RealPlayer i pobiera z nich tytuł oraz wykonawcę aktualnie odtwarzanego utworu. Następnie łączy się z serwisami udostępniającymi słowa piosenek i w ich zbiorach odnajduje właściwe dane, które to po odpowiednim przetworzeniu (wycięcie wszystkich elementów nie będących tekstem piosenki – w tym reklam!) trafiają do okna programu na nasz pulpit. Zależnie od szybkości łącza, proces ten trwa od kilku do kilkudziesięciu sekund. Raz pobrane wyniki zostają zapisane na dysk, dzięki czemu przy kolejnym wywołaniu nawiązywanie połączenia nie jest już wymagane.

Evil Lyrics charakteryzuje duża trafność w odnajdywaniu tekstów. Dotyczy to wszakże tylko tych znanych na świecie wykonawców. Większość polskich „artystów” się tu nie łapie, choć z drugiej strony – teksty ich utworów łatwo wychwycić ze słuchu. A są też takie, średnio nawet w Polsce kojarzone (*) – choć polskie – kapela, na których trop Evil Lyrics wpada bez problemu (że pozwolę sobie wymienić Acid Drinkers i Vader). Program posiada również funkcję karaoke, której jednak, ze względu na jej niedoskonałą jeszcze formę, polecać znowu nie będę.

(*) poza ich fanami, którzy – rzecz jasna – zaraz się oburzą, że tak brzydko potraktowałem Tak Złane Zespoły, Które Wydają Płyty na Zachodzie i Są Tam Idolami itd.

Camouflage

<http://www.camouflage.freemove.co.uk/>

Coś a la mały szpieg. Camouflage pozwala wykorzystywać dowolne pliki jako „kryjówkę” dla innych dokumentów. Przykładowo możemy do zwykłej empetrówki dołączyć plik graficzny, przy czym spreparowany obiekt będzie nadal bez jakichkolwiek symptomów manipulacji odtwarzany w normalny sposób (mimo że zawiera inne ukryte pliki). Zakamuflowanie pliku to kwestia kilku prostych czynności z wykorzystaniem menu kontekstowego w Eksploratorze Windows. Dodatkowym zabezpieczeniem dla danych jest niezbędne do ich odczytania hasło, chociaż w warunkach domowych sam kamuflaż jest już poważnym gwarantem bezpieczeństwa prywatnych zbiorów. Możliwe jest także zakamuflowanie plików w... innych zakamuflowanych plikach.

Przed użyciem programu polecam lekturę pliku readme, w którym autor wyjaśnia, dlaczego nie najlepszym pomysłem jest używanie jako „schowka” niektórych typów plików oraz jakie problemy mogą wystąpić podczas transferowania na konto ftp zbiorów poddanych działaniu Camouflage.

W razie kłopotów z dostaniem się na stronę domową programu, udajcie się pod adres <http://www.gratilog.net/securite1.htm>.

Gaim

<http://gaim.sourceforge.net/win32/>

Wydobywający się z Linuksa komunikator internetowy, którego główna zaleta tkwi w liczbie obsługiwanych protokołów. Gaim pozwala w jednym czasie korzystać z konta (a nawet z kilku kont w obrębie jednej sieci!) Gadu-Gadu, ICQ, MSN, Jabbera, Yahoo Messenger'a i IRC-a. Rzecz użyteczna szczególnie dla tych, którzy zwykli posługiwać się kilkoma komunikatorami, a chcieliby w końcu ograniczyć się do jednej aplikacji, nie tracąc przy tym możliwości kontaktu z żadnym ze znajomych.

Gaim nie zapewnia wszystkich funkcji podstawowego komunikatora dla każdej z obsługiwanych sieci, ale z drugiej strony – oszczędza zmagania z tymi mniej przyjemnymi aspektami standardowego oprogramowania (jak choćby reklamy czy toporny interfejs). Są także opcje, których próżno szukać w Gadulcu czy MSN Messengerze, a bez których użytkownicy Gaima nie wyobrażają sobie życia. Jedną z nich to możliwość ustalania akcji wywołanych po przejściu określonego kontaktu w stan „dostępny” – na przykład automatyczne wysyłanie określonej wiadomości.

Hotkeycontrol XP

<http://www.digital-miner.com/>

Zdecydowałeś się na zakup wybijanej klawiatury multimedialnej? Przemyśl to jeszcze raz. Możliwe bowiem, że freeware'owy Hotkeycontrol XP pozwoli ci zaoszczędzić zgromadzone fundusze. To do jego kompetencji należy obsługa nowych kombinacji przycisków, dzięki którym dostęp do ulubionych aplikacji będzie prostszy niż kiedykolwiek. Ale Hotkeycontrol to nie tylko szybsze uruchamianie programów. Narzędzie to oferuje także szereg skrótów realizujących proste polecenia systemowe: regulacja poziomu głośności, resetowanie i wyłączanie komputera, otwieranie CD-ROM-u, zarządzanie oknami Windows.

Możliwe jest ponadto ustalenie kombinacji powodującej wyświetlenie na wierzchu ekranu wybranego pliku graficznego. Bez zaciągania do pracy jakichkolwiek przegladarek – za to z opcjonalną transparentnością.

Switch Off

<http://yasoft.km.ru/eng/switchoff/>

Na pierwszy rzut oka Switch Off to zwyczajny programik wyłączający komputer o ustalonej godzinie. Ale tylko na pierwszy rzut oka! I nie chodzi tu o to, że oprócz wyłączania peceta Switch Off może też zrywać połączenie internetowe, przełączać system w stan hibernacji czy wylogowywać użytkownika. Główna niespodzianka tkwi gdzieś indziej. Aplikacja ta daje się konfigurować... zdalnie. Polecenie zamknięcia systemu wydać możemy z innego komputera podłączonego do Internetu (względnie sieci lokalnej) albo... telefonu komórkowego obsługującego WAP. Mimo zaawansowanych funkcji obsługa programu pozostaje niesłychanie intuicyjna i nie sprawi trudności nawet zupełnym newbies.

Opisane tu programy - albo choć ich część -
- powinny znaleźć na Cover CD w tym
numerze pisma.



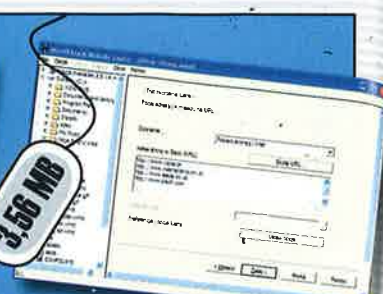
624 KB



420 KB



3.53 MB



3.56 MB

PowerToy Calc

<http://www.microsoft.com/windowsxp/pro/downloads/powertoys.asp>

Rozbudowany kalkulator udostępniony przez Microsoft w ramach zestawu PowerToys. Program między innymi potrafi rysować wykresy złożonych funkcji – wystarczy tylko wprowadzić do komputera. Zasady zapisu w pewnych miejscach różnią się dość znacznie od tych znanych z podręczników, ale przyswojenie ich sobie to kwestia pogrzebania w menu aplikacji. PowerToy Calc umożliwia również obliczanie wartości funkcji trygonometrycznych oraz dokonywanie konwersji pomiędzy różnymi jednostkami masy, długości, czasu, temperatury i prędkości.

Free History Eraser

<http://www.smartprotector.com/eraser/free-history-eraser.htm>

Ktokolwiek próbował opróżnić Historię odwiedzonych stron w Internet Explorerze, ten doskonale wie, ile bywa z tym kłopotów. Zaimplementowane w przeglądarce metody „sprzątania” często kompletnie odmawiają posłuszeństwa. Wybór aplikacji skutecznie czyszczącej zawartość Historii jest spory, a Free History Eraser na tle innych wyróżnia się przede wszystkim tempem działania, choć to nie jedyna jego zaleta. Program dysponuje także funkcją „auto-erase”, której załączenie powoduje usuwanie śladów pracy z przeglądarki po każdorazowym jej wyłączeniu oraz – dla większego bezpieczeństwa – podczas ładowania systemu Windows.

Maxthon

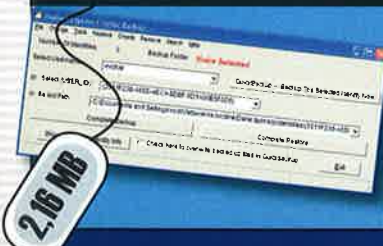
<http://www.maxthon.com/>

Aplikacja znana dawniej jako MyIE2. Jest to multifunkcyjna przeglądarka Internetowa bazująca na silniku Internet Explorera. Chociaż Maxthon nie uchroni nas przed dziurami i niedoskonałościami przeglądarki Microsoftu, za jego sprawą korzystanie z WWW stanie się dużo przyjemniejsze. Zastosowany tu mechanizm zakładek pozwala przeglądać wiele stron w jednym oknie, dzięki czemu zmniejsza się bałagan na pasku zadań, a nawigacja między poszczególnymi dokumentami staje się wyraźnie ułatwiona. Nawigacja jest też dodatkowo uproszczona poprzez funkcję „gestów myszy” – wykonując proste sekwencje ruchów kursorem, wydajemy polecenia przeglądarce.

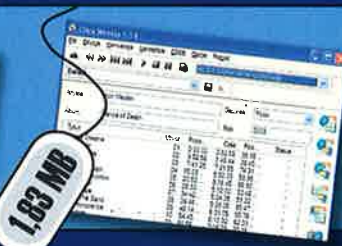
WinHTTrack

<http://www.httrack.com/>

Świetna sprawa dla tych, którzy nadal pozostają zdani na pastwę modemu i kawiarenki. HTTrack pozwala utworzyć na dysku obraz wskazanej strony WWW – tak, aby można było go później używać w trybie offline. Do lokalnego katalogu zrzucana zostaje cała struktura witryny, dzięki czemu swą funkcjonalność zachowują linki spinające jej poszczególne podstrony. HTTrack jest w stanie ściągnąć na dysk wszystkie niezbędne do prawidłowego wyświetlania dokumentów grafiki, animacje flash, arkusze stylów etc. Nie ma także większego problemu, jeśli zażyczymy sobie uwzględnienia bardziej specyficznych formatów plików.



2.16 MB



1.83 MB

Outlook Express Freebie Backup

<http://www.oehelp.com/DEBackup/>

Narzędzie to wykonuje kopie zapasowe danych przechowywanych przez popularny Outlook Express. Archiwizacja podlega mogą wszystkie wiadomości (listy elektroniczne, posty z list dyskusyjnych), książka adresowa, całość konfiguracji programu, w tym reguły wiadomości! oraz powiązane wpisy w rejestrze. Słowem: pełny backup. Nakorzyć OEFB przemawia niemal błyskawiczne tempo pracy – tak podczas przygotowywania kopii, jak i w trakcie odzyskiwania ustawień. Do odtworzenia stanu Outlooka nie jest wcale konieczne korzystanie z OEFB, jednak z jego pomocą proces ten przebiega dużo sprawniej.

Program pozwala także na modyfikację ukrytych funkcji Outlook Express – zmiana napisów na belce tytułowej, włączanie/wyłączanie logo przy starcie aplikacji, edycja User ID itd. Przed przystąpieniem do pracy z Freebie Backup konieczne dajcie sobie czas na lekturę informacji zawartych na stronie producenta. Bez nich bowiem obsługa programu nie będzie niczym przyjemnym.

CDEx

<http://cdex.sourceforge.net/>

Ceniony ripper dysków audio, czyli program zgrzywający ścieżki z płyt muzycznych do postaci plików mp3 (tudzież wave, ogg itp.). CDEx jako nieliczy w swoim gatunku robi użytek z zapisanego na płycie CD-textu, dzięki czemu wynikowe pliki otrzymują nazwy odpowiadające tytułom piosenek. Na nasze żądanie program może też połączyć się z internetowymi bazami danych (katalogującymi informacje o wydanych albumach) i pobrać z nich spis tytułów dla umieszczonego w napędzie krążka. Te dwie funkcje oszczędzają nasz czas, który normalnie stracilibyśmy na ręcznym wpisywaniu setlisty do komputera.

CDEx z powodzeniem znajduje także zastosowanie jako kompresor plików wave, a spora gama dostępnych kodeków czyni go narzędziem atrakcyjnym nie tylko do zastosowań typowo amatorskich. Oprócz tego w programie wbudowano moduł wspomagający nagrywanie sygnału ze źródeł analogowych – takich jak wejście „line”, do którego podłączyć możemy np. domowy zestaw hi-fi.

Maxthon posiada wbudowane narzędzia blokujące niechciane pop-upy oraz filtrujące strony pod kątem zawartości. Dla szybkiego wyszukiwania informacji na pasku narzędzi możemy umieścić pole odpowiedzialne za wysyłanie zapytań do popularnych wyszukiwarek. Producent zapewnił również prosty dostęp do mechanizmów tłumaczenia stron (z wykorzystaniem serwisów World Lingo oraz Babel Fish). Ponadto dużo lepiej niż w Internet Explorerze zrealizowano tu obsługę serwerów proxy.

Interfejs programu jest łatwo i szeroko konfigurowalny. Poza tym obsługuje on skiny, których potężne zbiory znajdziemy m.in. na <http://www.skinable.com/maxthon/>. Natomiast na stronie domowej aplikacji do pobrania jest nakładka polonizująca oraz pomoc w rodzimym języku.



741 KB

POP Peeper

<http://www.poppeeper.com/>

POP Peeper na bieżąco monitoruje skrzynkę pocztową i zawiadamia nas wtedy, gdy na koncie pojawia się nowy e-mail. Program działa w tle, a jego ikonka rezyduje w otoczeniu

W panelu konfiguracyjnym określić możemy szczegółowe parametry działania programu. Wśród tych opcji najistotniejszą jest maksymalna głębokość poszukiwań, która oznacza liczbę poziomów (podstron), na których weryfikowane będą odnośniki i pobierane wskaziwane przez nie obiekty. Są też ograniczniki wielkości zasysanych plików oraz całkowitej objętości lustra. Do tego dochodzi zbiór filtrów pozwalających precyzyjnie określić, jakiego rodzaju elementy chcemy kopiować.

HTTrack wyposażony jest w funkcje uaktualniania wykonanego wcześniej obrazu strony oraz wznowiania przerywanych procesów. Istnieje polska wersja aplikacji.

zegara na pasku zadań. Wybór sposobu, w jaki odbywać ma się powiadomienie, należy do użytkownika. Wariantów jest kilka: wizualny komunikat, przywołanie głównego okna POP Peepera lub po prostu uruchomienie domyślnej aplikacji pocztowej. Dodatkowo ustawić można sygnał dźwiękowy odtwarzany ze wskazanego pliku na dysku. Minimalny czas pomiędzy kolejnymi sprawdzeniami to jedna minuta.

Aplikacja dysponuje kreatorem importującym parametry kont pocztowych z Outlook Expressa, Eudora oraz Netscape Mail. Dzięki temu przygotowanie Peepera do pracy jest kwestią zaledwie kilku kliknięć myszką. Dla POP Peepera dostępna jest nakładka polonizująca. [CDA]



GLADIATOR

Połączenie Morrowinda, Tomb Raidera
i Mortal Kombata

Coraz bliżej



KHEDRON (KHEDRON@OPPL) | LCD DLA GRACZY!

Wybór odpowiedniego monitora dla gracza to obecnie problem większy niż kiedykolwiek dotąd. Jeszcze przed kilkoma miesiącami bez wahania można było wskazać na konkretne modele CRT. Dziś sytuacja uległa poważnej zmianie i to z kilku powodów.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

W ostatnim czasie ceny monitorów LCD spadły o kilkadziesiąt procent, a ich konstrukcja została znacznie udoskonalona. Jednocześnie nie prowadzono żadnych poważniejszych prac nad udoskonaleniem CRT, a nawet, przynajmniej w moim odczuciu, ich jakość dość mocno się pogorszyła. Dotyczy to szczególnie nowszych modeli oferowanych wprawdzie po bardzo przystępnych cenach, ale sprawiających często zdecydowanie zbyt „budżetowe” wrażenie. Z tych powodów najwyższy już czas na przeprowadzenie testu LCD i wskazanie modeli najbardziej nadających się nie tylko do pracy, ale również grania.

Z czego wybierać

Od razu odrzucimy wszelkie monitory o przekątnej ekranu 15 cali. Wprawdzie niedawno czytałem gdzieś tekst namawiający do takiego zakupu, ale już same jego założenia były tak dziwaczne, że sprawiał raczej wrażenie zamówionego przez sprzedawcę w celu wypchnięcia pozostałości z magazynu niż rzetelnej informacji. Z kolei monitory większe niż 19 cali są jak na razie zbyt drogie, a jakość oferowanego w ich przypadku obrazu niekoniecznie odpowiada wymaganiom gracza.

Wady dla purystów

Zacznijmy od wad monitorów LCD. Obecnie największą z nich jest „zablokowana” rozdzielczość ekranu. Wiąże się to bezpośrednio z ich konstrukcją i tak na prawdę nigdy nie zostanie rozwiązane. Ekran LCD składa się z określonej liczby punktów. W przypadku monitorów siedemnastocalowych wynosi ona 1280 x 1024 pkt. I jest to jedyna godna polecenia rozdzielczość, jakiej powinno się używać. Wszelkie zmiany w dół czy w górę nie podniosą jakości obrazu, a wręcz przeciwnie – znacznie ją pogorszą. Będzie on w rzeczywistości nadal wyświetlany w rozdzielczości standardowej i do niej właśnie skalowany. Mimo że odpowiadające za to algorytmy są podobno wciąż udoskonalane, efekt tych zabiegów jest mizerny.

Jakie to ma znaczenie? Ano, bez solidnej karty zdolnej do dźwignięcia obrazu w 1280 x 1024 nowsze gry będą wyglądały po prostu mizernie, gdyż albo będziemy musieli zmniejszyć poziom szczegółów, albo skalować obraz z niższej rozdzielczości. Z drugiej strony, posiadacze najpotężniejszych kart graficznych również nix na tym nie skorzystają, gdyż obraz z większej liczby punktów i tak będzie przeskalowany do wielkości standardowej, a co za tym idzie – jego jakość zamiast wzrosnąć, znacznie się pogorszy.

Bardzo dokuczliwy w poprzednich modelach efekt smużenia obrazu powodowany przez dość długi czas zapalania się po-

szczególnych jego punktów dziś jest już niemal niewidoczny i w rzeczywistości nie przeszkadza w graniu. Tym zajmę się nieco później, gdyż różnica między parametrami podawanymi przez producentów a rzeczywistością jest czasem gigantyczna.

Nieco większy problem stanowią kolory. Jeżeli ktoś używa monitora również do bardziej profesjonalnej obróbki obrazu, niestety LCD z przystępnych przedziałów cenowych za bardzo się do tego nie nadają. Nie oznacza to, że obraz wygląda źle. Kolory na monitorach tego typu są żywe, a wysoki kontrast i jasność robią znakomite wrażenie również w grach. Niestety z wiernością odwzorowania kolorów bywa różnie, a prawdziwej czerni nadal tu nie uświadczymy. W sumie jednak dla gracza nie ma to większego znaczenia.

Innym problemem są kąty widzenia obrazu. Ich ograniczenie może być bardzo dokuczliwe w przypadku, gdy przed monitorem siedzi więcej niż jedna osoba lub kiedy nie siedzimy idealnie na przeciwko urządzeniu.

Jeśli chodzi o LCD również istnieją cechy indywidualne każdego monitora, chociaż dotyczą one innych szczegółów obrazu niż w przypadku CRT. Pierwszą z nich jest ilość wypalonych pikseli, co nie musi, ale jednak może się zdarzyć. Często nie sprawia to większego kłopotu, ale jeżeli znajdziemy uszkodzony, świecący intensywnym niebieskim lub czerwonym kolorem punkt na samym środku obrazu, przyjemność z oglądania gwałtownie spada... Drugą właściwością jest podświetlenie obrazu. Bywa ono czasem bardzo nierównomierne co sprawia fatalne wrażenie i może w niektórych przypadkach dość mocno przeszkadzać.

Zalety dla każdego

Prócz wad są również zalety – i to wcale nie małe. Jak wspomniałem wcześniej, kolory wyświetlane przez LCD wyglądają bardzo ładnie, są żywe, a cały obraz bardzo kontrastowy. Do tego dochodzi idealna geometria i wysoka jasność. Niektórzy za dużą zaletę mogą uznać również niewielkie rozmiary pa-

neli i mniejsze niż w przypadku CRT zużycie prądu.

Sprawdzian w warunkach bojowych

Tyle teorii. Sprawdzmy, jak najnowsze modele radzą sobie w praktyce. W testach użyłem kilku modeli najpopularniejszych w naszym kraju firm. Nie będziemy szczególnie wnikać w gruncie rzeczy nieistotne dla nas parametry techniczne czy rodzaje zastosowanych w nich technologii, ale sprawdzimy obraz w praktyce.

Testom poddałem monitory firm Hyundai, iiyama, LG i Samsung. Z wynikami możecie się zapoznać w tabeli. Wszystkie monitory wyposażono w matrycę z czasem reakcji, który według producenta wynosi 8 ms. I tu właśnie napotykamy na największy zgrzyt albo pisząc wprost – oszustwo. Otóż, owych 8 ms w rzeczywistości nie osiąga

chyba żaden z testowanych monitorów. Niektórym udało się zbliżyć do granicy 9 ms, ale tylko w odpowiednich warunkach i określonych przez producenta ustawieniach. Czas reakcji nawet najszybszych matryc dochodził podczas grania niemal do 30 ms, czyli ponad trzykrotnie więcej niż w specyfikacji. Jeśli wziąć pod uwagę, że smużenie było na nich niemal niezauważalne, zaczyna zastanawiać, jakim rzeczywistym czasem charakteryzowały się mocno smużące matryce z czasem reakcji podobno 25 ms i starsze. To kolejny przykład na jawne okłamywanie nabywców. Najprawdopodobniej producenci nie są w stanie nadążyć za oczekiwaniami klientów i robią to jedynie na papierze, przy okazji wprowadzając w błąd ludzi, z których pieniądze żyją.

Część monitorów wyposażono jedynie w wejścia D-Sub, ale kilka z nich miało również DVI. Tak naprawdę w grach nie ma najmniejszej różnicy, z którego gniazda korzystamy. Na upartego można by się jej dopatrzeć przy obrazie statycznym, ale potrzeba do tego naprawdę sporego wysiłku.

Trudno dyskutować nad wyglądem każdego z monitorów, gdyż jest to kwestia gustu, ale... urzędnicy iiyamy robią zdecydowanie najgorsze wrażenie pod względem stylistycznym. Jeżeli już ktoś wydaje tak dużą kwotę, na pewno nie oczekuje urządzenia podobnego do zabawki. Samsung i Hyundai wyglądają zdecydowanie „poważniej” i drożej... Choć naturalnie ten parametr ma niewielkie znaczenie – kto kupuje monitor patrząc, by głównie „ładnie na biurku wyglądał”? Ale naturalnie gdy mamy dwa monitory o porównywalnych parametrach – wtedy często o wyborze decydują takie właśnie kryteria.

W testach monitory wypadają bardzo podobnie. Niewiele większe różnice występują w ramach warunków gwarancji. Żaden z nich nie ma gwarancji, która w pełnym okresie zapewniałaby wymianę w przypadku wystąpienia uszkodzonych pikseli. Monitory LCD podzielono na grupy, z których każda charakteryzuje się inną liczbą dopuszczalnych uszkodzonych pikseli. Wszystkie wymienione dziś LCD należą do grupy drugiej spełniającej normę ISO-13406-2. Określa ona typ i liczbę możliwych do wystąpienia błędów na milion pikseli. Według niej mogą wystąpić trzy typy błędów:

Typ1 – całkowicie biały piksel
Typ2 – całkowicie czarny piksel
Typ3 – sub-piksel (czerwony, niebieski, zielony lub jego brak)

Klasa druga dopuszcza dwa piksele pierwszego, dwa drugiego i pięć trzeciego typu. Jeżeli występują one obok siebie na obszarze pięć na pięć punktów (nazwanym klastrem), obowiązują-

je dodatkowa norma, wg której na obszarze klastra może wystąpić tylko jeden pierwszego typu i maksymalnie dwa typy drugiego. Trzeba tylko pamiętać, że norma nie określa liczby błędów na ekranie, ale na milion pikseli. Ponieważ w takim przypadku producenci oczywiście zaokrąglają wartości w górę, w rzeczywistości na powierzchni monitorów 17" i 19" mogą wystąpić trzy błędy pierwszego, trzy drugiego i siedem trzeciego typu oraz trzy błędy trzeciego typu w klastrze.

Hyundai, Iiyama i LG zapewniają gwarancję w serwisie zewnętrznym. To doskonale rozwiązanie, bo kontakt z firmą odbywa się bezpośrednio, a nie poprzez sprzedawcę. W efekcie nie musimy się przejmować takimi sprawami jak bankructwo sklepu, w którym zakupiliśmy monitor, czy gotowość sprzedawcy do udzielenia nam pomocy.

Dylematy gracza

Co zatem wybrać? Jeżeli możecie pozwolić sobie na tak duży wydatek, polecam Samsunga SM913N. Dobrze wykonany, niemal nie smuży, bardzo ładnie oddaje kolory. Do jego wad można zaliczyć niewielkie kąty widzenia obrazu, brak DVI i charakterystyczny dla wszystkich dziewiętnastek fatalny obraz w przypadku interpolowania z innej niż natywna rozdzielczość. O kilkaset złotych tańsze są siedemnastocalowe Samsung SM713N i Hyundai L72D+. Wady i zalety te same, co u dużego Samsunga, z wyjątkiem

nieco lepszej interpolacji w obu modelach oraz obecności DVI w Hyundai.

Dzisiaj LCD to znacznie ciekawsza propozycja niż jeszcze rok temu. Poprawiono ich parametry i jednocześnie obniżono cenę.

Przed rokiem Samsung 172x z matrycą 12 ms kosztował około 3000 zł. Dzisiaj za tę cenę możemy mieć niemal trzy monitory ze znacznie szybszą matrycą. To chyba najlepiej pokazuje, jak ogromna zmiana nastąpiła w tym segmencie rynku.

Istnieje jeszcze jedno zjawisko, które sprawia, że pierwszy kontakt z LCD może się okazać mało przyjemny. Wiele osób korzystających wcześniej z dobrej jakości CRT już po kilku minutach ma ochotę uciekać z bólem oczu i głowy. Po prostu całkowicie odmienny sposób powstawania obrazu sprawia, że musimy się do tego przyzwyczaić. Zajmuje to od kilkunastu minut do kilku dni, zależnie od indywidualnych predyspozycji użytkownika, ale po tym czasie te przykre doznania znikają całkowicie.

Mimo wszystko prawdziwie hardcore'owy gracz i tak wybierze dobry dziewiętnasto-

	Hyundai L72D+	Hyundai L90D+	Iiyama ProLite E430S-W3	Iiyama ProLite E480S-W	LG Flatron L1780Q	Samsung SyncMaster 713N	Samsung SyncMaster 913N
Przekątna ekranu (cal)	17	19	17	19	17	17	19
Czas reakcji matrycy (ms)	8	8	8	8	8	8	8
Jasność	700/1	700/1	700/1	700/1	500/1	600/1	700/1
Kontrast	300cd/m2	300cd/m2	300cd/m2	300cd/m2	250cd/m2	300cd/m2	300cd/m2
Złącza	D-Sub DVI	D-Sub DVI	D-Sub	D-Sub	D-Sub DVI	D-Sub	D-sub
Kąty widzenia	135/150	135/150	135/150	135/150	160/160	160/160	160/160
Ocena							
Kąty widzenia	5	5	5	5	5	5	5
Smużenie	8	9	8	8	8	8	9
Jakość obrazu w grach	8	9	8	8	8	8	9
Jakość obrazu w filmach	7	7	7	7	7	7	7
Jakość obrazu stałego	10	10	9	9	9	10	10
Ocena ogólna	9	9	8	8	8	9	9
Uniwersalność	7	7	7	7	7	7	7
Cena (zł)	1950	1950	1350	1700	1650	1150	1600

calowy CRT. Tylko taki monitor pozwoli na wykorzystanie potencjału najnowocześniejszych kart graficznych oraz jest w pełni wolny od wszelkich wad LCD. Niestety zdobycie tego typu urządzenia staje się coraz trudniejsze i za jakiś czas może się okazać niemożliwe.

Czy już czas na zmianę?

Jednak nawet teraz ci gracze, którzy nie są konserwatywnymi purystami, powinni rozważyć zakup LCD. Ich największą zmartwienie jest tak naprawdę widmo... OLED. W momencie wprowadzenia tej technologii na rynek wszystkie obecne LCD staną się natychmiast przestarzałe. Nie będzie żadnego starcia rozwiązań, powolnego zastępowania i rozważania wszelkich „za” i „przeciw”. Przecież jeśli zastąpiono by poloneza fordem mondeo w tej samej cenie, nikt nie zastanawiałby się nad wyborem. Tak podpowiada logika, tylko że w świecie wielkich interesów i marketingu ta największa cnota ludzkiego umysłu często jest brutalnie wdeptywana w ziemię. Trzęsę się jak Pipin na widok Enta, gdy pomyślę o sztuczce, po jakie sięgną producenci, gdy nadejdzie czas zmiany. Na razie ich pomysł jest mało finiszowy – OLED nie ma na rynku, jeszcze.

Jak zawsze czekam na wasze spostrzeżenia i uwagi po lekturze tego działu. To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. [CDA]

ZOBACZ KONTYNUACJĘ LEGENDARNEJ SERII! TURNIEJ ŻELAZNEJ PIĘŚCI PONOWNIE ZGROMADZIŁ NAJLEPSZYCH Z NAJLEPSZYCH. NOWE CIOSY, NOWI WÓJOWNICY I... KILKU STARYCH ZNAJOMYCH Z POPRZEDNICH CZĘŚCI, KTÓRYCH MODELE PRZYGOTOWANO DO NOWA. WIĘCEJ INFORMACJI O „TEKKEN 5” ZNAJDZIESZ W NAJNOWSZYM PROGRAMIE Z CYKLU FRESH AIR.

PIĄTE STARCIE!



rozrywka

HYPER

■ NAGRODY TIPA DLA EPSONA
■ MALTRON - KŁAWIATURY
■ TRUST MINI USB LIGHT
■ CREATIVE X-FI
■ INTEL GRAND TOUR

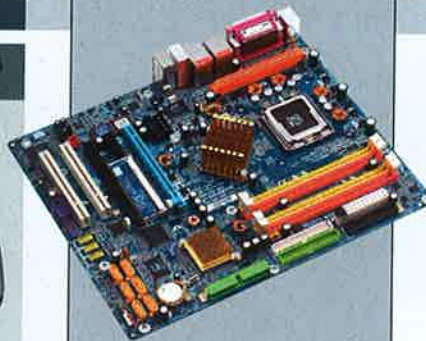
■ HP NA PIASKU
■ SONY NW-E103
■ LG L3100
■ GIGABYTE GA-8N-SLI ROYAL
■ ZERO TENSION MOUSE

07/2005

SHORTY

■ Królewski od Gigabyte

Firma Gigabyte wprowadza na rynek nową serię płyt głównych i-DNA. Należy do niej sztandarowy model GA-8N-SLI Royal, wysoko wydajna płyta główna z technologią SLI obsługująca procesory



Intel Pentium 4. Płyta ta stwarza zupełnie nowe możliwości w świecie rozwiązań cyfrowych. Zastosowanie na GA-8N-SLI Royal nowatorskiego chipsetu NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition pozwala w pełni wykorzystać funkcjonalność oraz moc dostarczaną poprzez jednoczesną obsługę dwóch kart graficznych PCI Express przystosowanych do pracy w trybie SLI lub jednej karty GIGABYTE GV-3D1 zbudowanej na 2 układach graficznych. Dzięki obsłudze najnowszego procesora Intel Pentium 4 LGA775 z szyną FSB 1066 MHz oraz pamięci DDR-2 667 płyta GA-8N-SLI Royal pozwala na uzyskanie maksymalnego pasma transferu pomiędzy mostkiem północnym a innymi komponentami, co zapobiega występowaniu zjawiska zwanego „wąskim gardłem”. Ponadto płyta została gruntownie przetestowana w laboratoriach firmy Corsair, co zaowocowało uzyskaniem certyfikatu zgodności z pamięciami DDR2 675 Ultra Low Latency. Dla użytkowników oznacza to, że jeśli zdecydują się na połączenia GIGABYTE GA-8N-SLI Royal z pamięciami Corsair

Podświetlany notebook

Nowy Trust Mini USB Light podświetla notebook w ciemnościach nie korzystając z dodatkowych baterii lub zasilacza. Światło uzyskiwane jest po podłączeniu kabla USB do notebooka. Dzięki załączonemu zaczepowi lampkę można przymocować do monitora niezależnie od jego grubości. Lampkę można wyginać w dowolnym kierunku, co umożliwia mechanizm obrotowy stopki. Trust Mini USB Light mieści się w każdej torbie notebooka, a ochronny woreczek zabezpiecza przed uszkodzeniem. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 59,90 zł.

www.trust.com/14410

TIPA 2005

Epson zwyciężył we wszystkich czterech kategoriach przetwarzania obrazu prestiżowego konkursu Technical Image Press Association 2005 (TIPA). To jednoznaczny dowód: Epson ma doskonałą ofertę produktów związanych z fotografią, począwszy od powstania zdjęcia, aż po jego wydruk. Europejskie jury nagrodziło następujące produkty firmy Epson tytułem „Najlepszy w swojej klasie w Europie”:

- Epson R-D1: najlepszy aparat cyfrowy
- Epson Perfection 4990 Photo: najlepszy płaski skaner fotograficzny
- Epson Stylus Photo R1800: najlepsza drukarka fotograficzna A3
- Epson P-2000: najlepsza przeglądarka multimedialna



Celem TIPA jest dostarczenie konsumentom bezstronnej oceny, mogącej ułatwić podejmowanie decyzji o zakupie urządzenia. Kryteria, jakimi kieruje się TIPA, to łatwość obsługi, innowacyjność i zaawansowana technologia, wzornictwo i ergonomia, a także stosunek ceny do możliwości.

www.epson.de

Maltron

Firma Maltron zajmuje się projektowaniem i produkcją nad wyraz ergonomicznych klawiatur. Są to urządzenia przeznaczone dla użytkowników, którzy tworzą znaczne ilości tekstu i to przez kilka do kilkunastu godzin dziennie. Dzięki specjalnemu wyprofilowaniu oraz ułożeniu klawiszy dłonie się nie męczą, a nadgarstki nie są obciążone. Jest to szalenie ważne, a ci, którzy mieli już „przyjemność” napisać wiele tekstów, wiedzą, że potem czasem trudno utrzy-



mać w dłoni szklankę czy sztućce, a nadgarstki boją jak po bardzo intensywnym treningu na siłowni. Konstrukcje te pozwalają na znaczne ograniczenie ryzyka powstania schorzeń RSI.

www.maltron.com

Grand Tour Intel



Zawody rozgrywane były na profesjonalnych trenerach podłączonych do komputera z procesorem Intel® Pentium® 4, wyświetlającego na dużym ekranie wirtualną trasę wyścigu oraz wszystkie parametry – nachylenie terenu, prędkość, odległość i czas. Finał Intel Grand Tour odbędzie się 25 czerwca 2005 r. w Warszawie, gdzie zwycięzczy poszczególnych eliminacji regionalnych będą walczyć o wspaniałe nagrody, m.in. komputery z procesorami Intel® Pentium® 4 oraz rowery. Zainteresowanie imprezą stale rośnie. We Wrocławiu na rower wsiadło 376 osób, kolejne zwycięstwo nad Gdańskiem, w którym na udział w wyścigu zdecydowało się 348 śmiałków. W centrum Korona nasze stoisko odwiedziło w sumie 1500 osób.

www.intel-actionteam.pl

Konkurs SMS!

Do wygrania zestaw gadżetów związanych z imprezą Intel Grand Tour (koszulki, smycze, okulary przeciwsłoneczne i radia).

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe: Intel Grand Tour to cykl imprez, w którym uczestnicy bierzą udział w:
A. motocyklach
B. samochodach
C. rowerach

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.IN.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C). I wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 5 lipca 2005r. Fundatorem nagród jest firma Intel Technology Poland, organizator akcji Intel Grand Tour.



Creative X-Fi

Firma Creative ogłosiła podwójny przełom w technologii audio: wprowadzenie procesora dźwięku X-Fi oraz nowego standardu audio Xtreme Fidelity. Połączenie procesora X-Fi i Xtreme Fidelity oferuje podobno niespotykany przyrost jakości podczas nagrywania i odtwarzania plików MP3, poprawia brzmienie dźwięku 3D, a także przyspiesza działania gier komputerowych. Procesor audio X-Fi ma ponad 51 milionów tranzystorów i moc obliczeniową przekraczającą 10 000 MIPS. To pierwszy na świecie całkowicie elastyczny procesor dźwięku, który dynamicznie zarządza



zasobami za pośrednictwem modularnej architektury obróbki dźwięku, całkowicie zmieniając sposób odtwarzania dźwięku we wszystkich aplikacjach. Procesor posiada trzy tryby pracy odpowiadające jego głównym zastosowaniom: do gier, filmów i muzyki oraz do tworzenia i nagrywania dźwięku. Każdy tryb jest skonfigurowany i zoptymalizowany pod kątem najefektywniejszego wykorzystania mocy procesora i obsługi tylko tych funkcji, które znajdują zastosowanie w danym trybie użytkownika. Z tego względu procesor X-Fi jest w stanie zapewnić bezkompromisową wydajność, funkcjonalność i jakość we wszystkich zastosowaniach.

www.soundblaster.com

Nvidia na E3

Technologie firmy NVIDIA obejrzeć można było na stoisku 346 w South Hall na targach E3, które odbywały się w Los Angeles Convention Center w dniach 18-20 maja. Jednym z ważniejszych elementów ekspozycji firmy NVIDIA były prezentacje najnowszych gier, dokonywane przez ich twórców: zobaczyć można było słynnego Bruce'a Shelleya, przedstawiającego Age of Empires III, Tima Shafera, autora słynnych Grim Fandango i Full Throttle prezentującego nową grę Psychonauts, aktora serialu „MacGyver”, Richarda Deana Andersona promującego nadchodzącą grę Stargate SC-1, pierwsze migawki z Timeshift firmy Atari, demonstrację Unreal Engine 3 firmy Epic Games. Dodatkową atrakcją zafundowaną przez firmy NVIDIA i Intel był specjalnie

pomalowany, 9-metrowy samochód, w którym zapoznać się można było z najnowszymi technologiami w dziedzinie komputerowej rozrywki. Na jego pokładzie znajdowały się komputery wyposażone w płytę główną z chipsetem NVIDIA nForce™ 4 SLI Intel Edition, dwurdzeniowy procesor Intel® Pentium® Extreme Edition™ oraz parę kart graficznych z procesorami GeForce 6800, na których obejrzeć można prezentacje najnowszych gier. Ciekawostką był także procesor NVIDIA GeForce™ 3D, procesor graficzny do urządzeń przenośnych obsługujący technologię programowalnych shaderów.

www.nvidia.pl

LG L3100

Firma LG Electronics wprowadziła na polski rynek nowy telefon komórkowy – L3100. Jest on niezwykle cienki (zaledwie 19 mm) i ergonomiczny. Konstruktorzy LG zadbali o wygodę użytkownika aparatu. Telefon ma również przyjazny interfejs umożliwiający szybki dostęp do wszystkich funkcji telefonu. Model LG L3100 wyposażono w kolorowy wyświetlacz LCD TFT (65 tys. kolorów) o przekątnej 1,86" i rozdzielczości 128 x 160 pikseli. W telefonie zainstalowano 40-tonowe polifoniczne dzwonki. Urządzenie oferuje użytkownikowi możliwość przypisania zdjęcia do osoby dzwoniącej, dzięki czemu nadchodzące połączenie może być sygnalizowane nie tylko dźwiękiem. Model L3100 ma niewielkie wymiary (105 x 43 x 19 mm) i waży zaledwie 90 g, a dzięki wytrzymałej baterii 950 mAh Li-Ion użytkownicy mogą prowadzić ok. 4,5-godziną ciągłą rozmowę lub pozostawić telefon w trybie czuwania przez ok. 250 godzin. Telefon obsługuje aplikacje JAVA (wersja MIDP 1.0) i standardowo jest wyposażony w dwie gry. Możliwe jest uzupełnienie funkcji telefonu o interesujące i przydatne aplikacje, takie jak gry z CD znajdujące się w zestawie lub ze strony.

www.wowlg.com



Soniarz MP3

Komputronik jako jeden z pierwszych dystrybutorów w Polsce wprowadził do sprzedaży odtwarzacze MP3 Sony. Wysokiej klasy urządzenia Sony NW-E103 można kupić już za niewiele ponad 300 złotych netto. Nie bez znaczenia jest również ich atrakcyjny wygląd – np. Sony NW-E103, 105 i 107 przypominają klasyczne, okrągłe odtwarzacze płyt CD. Oczywiście są od nich znacznie mniejsze – ich wymiary to 56,2 x 56,2 x 19,2 mm. Na uwagę zasługuje również wysoka energooszczędność tych urządzeń – 1 bateria AAA umożliwia do 70 godzin pracy. Komputronik oferuje również odtwarzacze Sony zasilane akumulatorem. Modele NW-E405, 407, 505 oraz 507 z wyglądu przypominają popularne pendrive'y. Ciekawym rozwiązaniem jest system szybkiego ładowania akumulatora – 3 minuty ładowania zapewniają do 3 godzin pracy urządzenia. W pełni naładowany akumulator umożliwia nawet do 50 godzin pracy. Dostępne są modele z pamięcią 512 MB oraz 1 GB. Wszystkie odtwarzacze Sony objęte są 12-miesięczną gwarancją.

www.komputronik.pl



SHORTY

TWIN2X1024A-5400UL mogą być pewni „(...) całkowitej kompatybilności oraz znakomitej wydajności (...)” – powiedział Richard Haskim – Szef Działu Dystrybucji w firmie Corsair.

www.g2-byte.pl

Ergonomia na maksa

Zero Tension Mouse to produkt dla osób, które nie chcą się nabawić syndromu RSI, czyli „zespołu cieśni nadgarstka”. Jest to przypadłość użytkowników komputerów, którzy baardzo wiele czasu poświęcają na pracę z myszą i klawiaturą. Odpowiednie ułożenie dłoni sprawia, że nawet cierpiący z tego powodu mogą pracować bez ryzyka pogłębienia się tego stanu. Dlatego też wielu producentów projektuje coraz bardziej ergonomiczne urządzenia. ZTM została zaprojektowana przez doktora P. Michaela Leahyego. Tego typu urządzenia można kupić zarówno dla prawej i leworęcznych użytkowników. ZTM kosztuje niespełna 60 dolarów.

www.ergo-items.com



HP na piasku

We Wrocławiu 13 maja odbyła się konferencja poświęcona nowym produktom firmy HP. Prezentacja połączona była ze spotkaniem z artystą Ira Maromem (instalacja Audio Images – XI Międzynarodowe Biennale Sztuki Mediów WRO05). Prezentował on swoje prace wykonane techniką laserową na podłożu z piasku. Technologicznego wsparcia udzieliła mu właśnie firma HP. A jeśli chodzi o nowy sprzęt, czeka nas bardzo ciekawy czas. Mam nadzieję, że ten zachwalany sprzęt będzie równie ciekawy jak pomysły Iry.

www.hp.pl

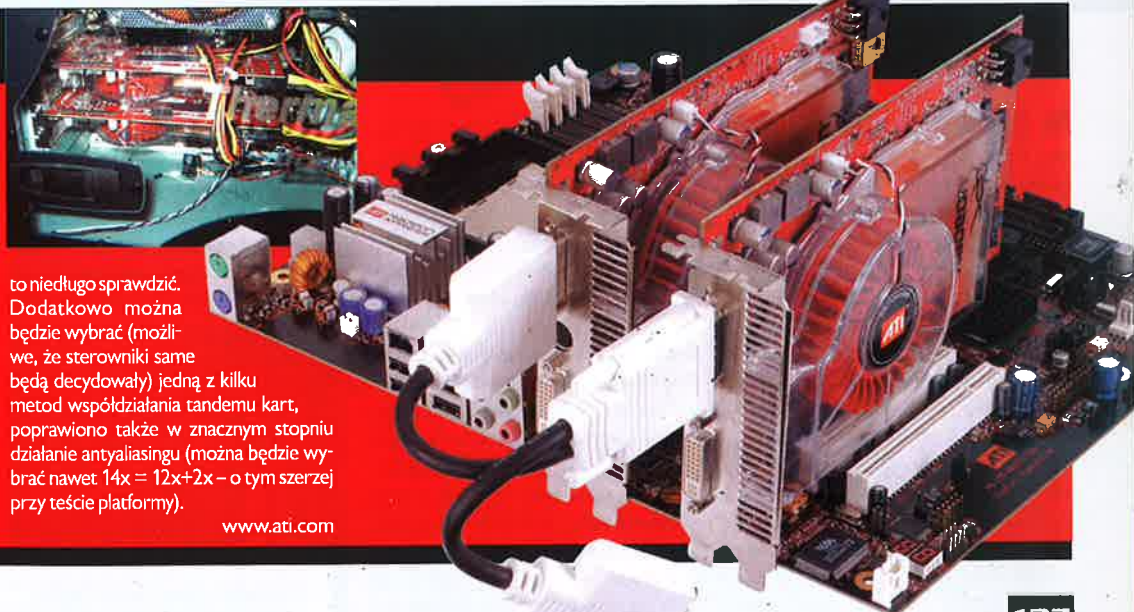


ATI CrossFire

24 maja 2005 roku odbyła się w Warszawie konferencja, na której firma ATI zaprezentowała technologię nazwaną CrossFire. Dzięki niej można na jednej płycie, wyposażonej w dwa złącza PCI Express oraz chipset kompatybilny z wyżej wymienioną technologią, zintegrować dwie karty graficzne, lecz ciekawostką jest coś innego. Mogą to być karty od zupełnie różnych producentów na różnych płytach drukowanych, co więcej mogą to być zupełnie inne GPU, czyli przykładowo X850 i X800, z czego jedna z nich musi być edycją specjalną CrossFire. Najważniejszymi zaletami nowego systemu ATI jest współpraca ze wszystkimi starszymi, obecnymi i mającymi się pojawić w przyszłości grami – to zapewnienia techników z ATI – my postaramy się

to niedługo sprawdzić. Dodatkowo można będzie wybrać (możliwe, że sterowniki same będą decydowały) jedną z kilku metod współdziałania tandemu kart, poprawiono także w znacznym stopniu działanie antyaliasingu (można będzie wybrać nawet 14x = 12x+2x – o tym szerzej przy teście platformy).

www.ati.com



CREATIVE HEADPHONES HQ-1700

► CENA: 169 zł
 ► DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o.,
 ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
 ► WWW.CREATIVE.COM

ICEMAT SIBERIA MULTI HEADSET

► CENA: 209 zł
 ► DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
 ► WWW.MMV.PL
 ► WWW.ICEMAT.PL

MQC | WYGODA I CZYSTY DŹWIEK



► DANE TECHNICZNE

DŁUGOŚĆ KABLA: 0,5 metra
 ZŁĄCZE: jack
 TYP GŁOŚNIKA: neodymowy
 ŚREDNICA GŁOŚNIKA: 30 mm
 PASMO PRZENOŚZENIA: 10-25 000 Hz
 DYNAMIKA GŁOŚNIKÓW: 104 dB
 IMPEDANCJA GŁOŚNIKÓW: 35 Ohm
 KOLOR: srebrno-czarny
 WAGA: 126 g
 INNE: przedłużacz (1 m)



► DANE TECHNICZNE

DŁUGOŚĆ KABLA: 1 metr
 ZŁĄCZE: jack 3,5 mm
 PASMO PRZENOŚZENIA: 18-28 000 Hz
 DYNAMIKA GŁOŚNIKÓW: 104 dB
 IMPEDANCJA GŁOŚNIKÓW: 40 Ohm
 KOLOR: biało-czarny
 INNE: przedłużacz 1,8 metra z mikrofonem i regulatorem głośności



Konkurs SMS!

Do wygrania słuchawki Icemat Siberia.

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jakie kolory mogą mieć słuchawki Icemat Siberia?

- A. Biało-czerwony
- B. Biało-zielony
- C. Biało-czarny

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.MVX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C)

I wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
 Na zgłoszenia czekamy do 5 lipca 2005r.

Fundatorem nagrody jest:



Creative Headphones HQ-1700 i Icemat

Do używania słuchawek zachęcać nie trzeba. Zwłaszcza tych, którzy nie lubią słyszeć, jak się im przeszkadza w graniu okrzykami typu „wyrzucić śmieci!”.

Na tapetę wziąłem więc dwie pary, obie z wyższej półki. Tak cenowej, jak i jakościowej. **Creative HQ-1700 oraz Icemat Siberia Multi Headset to nie są zabawki do używania w biurze.** To sprzęt dla koneserów lubiących się w czystym dźwięku i nieprzypadających za niechcianymi odgłosami ze środowiska.

Jesli ostatni element jest dla ciebie szczególnie ważny, przede wszystkim zwróć uwagę na słuchawki Creative'a. Mają one budowę zamkniętą, co sprawia, że rzeczywiście przy głośnej muzyce otoczenia nie słychać (o czym mieli szansę przekonać się koleśki z pracy, którzy bezskutecznie

mnie wołali przez kilka minut). Co nie mniej ważne, niewiele dźwięków przedostaje się również do otoczenia, co pozwala na słuchanie głośnej muzyki w pokoju, gdy ktoś inny ogląda telewizję.

Pod tym względem gorzej wypadły słuchawki Icemat, które są otwarte. To ma taką zaletę, że do uszu docierają również dźwięki z zewnątrz (nie jest miło obrywać po głowie płytami CD od zniecierpliwionych współpracowników), a wraz z nimi również powietrze, przez co po dłuższym użytkowaniu słuchawek uszy się nie przegrzewają. Creative HQ-1700 na tym polu wypada słabiej – polecam je nosić w zimie zamiast nauszników.

Ogólnie komfort pracy jest większy (dla mnie, a mam dość dużą głowę) przy korzystaniu z Icemat, który ma również znacznie dłuższy kabel. Słuchawki Creative'a są ciśniejsze i mają kabelki wiodące do obu głośniczków (u konkurencji – tylko do lewego), ale za to przez kompaktową budowę i możliwość złożenia są praktyczniejsze w przenoszeniu. Siberii zaś nie ruszałbym nigdzie zza kompa. Dość powiedzieć, że **Hut Sędzimir** stale twierdził, że wyglądam w nich, jakbym miał torbę foliową na głowie.

Czas przejść do najważniejszego, czyli jakości dźwięku. Specyfikacja techniczna w obu

przypadkach jest podobna, zaś wrażenia...

Po konsultacjach redakcyjnych pierwszeństwo przyznajemy Icematowej Siberii. Jest to jednak przewaga stosunkowo niewielka, której przeciętny człowiek prawdopodobnie na pierwszy rzut ucha w ogóle nie dostrzeże. W obu modelach dźwięk był czysty i soczysty, nie słychać było też zniekształceń, nawet przy naprawdę dużej głośności.

Kolejną istotną kwestią są dodatki, czyli co dostaniemy „gratisowo” w pudełku. Niestety znana z dodawania gadżetów firma Creative tym razem ich zupełnie pośkipała (bo za takowy nie można raczej uznać

Jak kupować słuchawki?

Choćbyśmy bardzo chcieli, nie jesteśmy w stanie przetestować wszystkich modeli słuchawek, które obecnie są teraz na rynku. Dlatego też poniżej przedstawiamy skrócony poradnik, na co zwrócić uwagę przy ich zakupie.

Poniższe rady skierowane są raczej dla wymagających graczy, którzy nie zadowolą się najprostszymi słuchawkami za kilkanaście złotych. Owszem – nadają się one do rozmów przez Internet, ale już efekty, jakie dzięki nim uzyskamy w grach, wołać będą o pomstę do nieba. Tym niemniej jeśli naprawdę nie masz pieniędzy i potrzebujesz słuchawek, nie krepuj się – nawet słuchawki douszne z discmana są czasem lepsze niż cisza...

Zacznijmy od rzeczy najbardziej oczywistych i przy tym niezmiennie ważnych. Słuchawki to sprzęt, który trzymać na głowie będziesz przez bardzo długi czas, **muszą więc być bardzo wygodne**. Zapomnij o kupieniu ich w ciemno – przed zakupem zawsze musisz je przymierzyć. Oto kilka elementów, na które powinieneś zwrócić szczególną uwagę.

Konstrukcja muszli słuchawek. Zasadniczo różniamy trzy rodzaje: douszne – wkładane do uszu, nauszne – przylegające do małżowin usznych, oraz wokółuszne – obejmujące całe uszy. Najważniejsze w wyborze są wygoda i twoje upodobania. Warto zaznaczyć, że trzeci rodzaj muszli zapewnia najlepszą izolację od otoczenia (słuchawki zamknięte).

Mocowanie słuchawek do pałąka. Wybierz najlepiej te z podwójnym przegubem, zapewniającym jak największą swobodę poruszania. Zdarzają się modele, w których pałąk jest sztywno połączony ze słuchawkami – ich używanie może stać się udręką. **Regulacja wielkości.** Zależy ona od konstrukcji pałąka, a tych jest wiele. Niepewne wydają się te o sztywnym pałąku, pod którym znajduje się regulowana opaska napinana przez gumki bądź sprężyny (z czasem naciąg może osłabnąć), vide recenzowany obok Icemat. Najlepiej, jeśli pałąk zachowuje wyregulowany rozmiar po zdjęciu słuchawek z głowy, a nie powraca do stanu początkowego.

Dopasowanie do głowy. Tu zrób szybki test, obracając szybko głowę w lewo i w prawo. W przypadku ciężkich, a źle dopasowanych słuchawek, efektem będzie zsuniecie się ich z uszu. Dobrze, jeśli zatrzymają się na czole. I w drugą stronę – jeśli szerokość pałąka będzie większa niż głowa użytkownika, słuchawki mogą spaść z głowy. Wybierz te, które będą się trzymały i nie będą ścisnęły głowy.

Długość kabla. Standard to 1,8 m. Przewód o długości 3 m umożliwił nawet wstawianie do komputera bez zdejmowania słuchawek, co polecam. Przewody skręcone w sprężynę (obecnie rzadko spotykane) nie są wygodne – odradzamy. **Podłączenie przewodów do słuchawek.** Kable mogą wieść osobno do prawej i lewej słuchawki lub jednym przewodem. Polecam drugie rozwiązanie – zmniejsza plątanie i ryzyko zapalenia o coś pętli. Niektóre modele posiadają gniazdko i umożliwiają odłączanie przewodu zakończonych odpowiednią wtyczką. **Waga.** Nie wybieraj słuchawek dlatego, że są najlżejsze – mogą być zbyt delikatne. Uwaga: amerykańskie siły powietrzne ustaliły maksymalną masę całego helmu pilota na 1 kg – słuchawki powinny ważyć mniej. ;)

Uwaga dla noszących okulary. Przed zakupem KONIECZNIE musisz przymierzyć słuchawki i zwrócić uwagę na miejsce ich styku z oprawkami. Dotyczy to szczególnie dużych modeli wokółusznych. Oprawki okularów dociśnięte do ciała przez słuchawki to katorga. Natomiast grube oprawki mogą odchyłać muszle słuchawek od uszu, pogarszając odsłuch.

Wbrew pozorom wygoda użytkowania jest dużo istotniejsza niż parametry, które w przypadku dobrych producentów będą bardzo zbliżone. Dlatego ten element zminimalizowaliśmy tylko do trzech pojęć.

Pasmo przenoszenia. Producenci podają zakres niemal zawsze obejmujący ze sporym zapasem wszystkie słyszalne dla człowieka dźwięki, nie podają natomiast spadku natężenia na krańcach zakresu (im bardziej stromy, tym lepiej). Na ten parametr nawet nie musisz patrzeć, o ile nie oglądasz czegoś bardzo taniego.

Dynamika i impedancja głośników. Tu sytuacja prezentuje się bardzo podobnie jak przy paśmie przenoszenia – w większości markowych urządzeń parametry te będą się tylko nieznacznie różnić. Przy czym tu kierować się możesz zasadą: im większa liczba przy tych parametrach, tym lepiej. **Rozmiar przetworników (czyli głośniczków).** Większa średnica oznacza mocniejszy i bardziej naturalny bas.

Na koniec jeszcze jedna rada – patrz na markę. Za słuchawki od producenta specjalizującego się w ich produkcji (np. Sennheiser, AKG, Sony, Philips) zapłacisz zazwyczaj więcej, ale dostaniesz pewną i trwałą rzecz. Ekstremalną ofertę ma firma KOSS – oferuje dożywotnią gwarancję i bezpłatny serwis.

ErGo & MQC

Siberia Multi Headset

jednometrowego przedłużacza). **Zabrało w HQ-1700 przede wszystkim regulacji głośności i mikrofonu.** Icemat tego błędu nie powiela, choć szkoda, że aby nagrywać dźwięk lub regulować głośność, trzeba podłączyć przedłużacz.

Wbrew pozorom, wybór między dwoma prezentowanymi parami słuchawek jest dość trudny. Jeśli najważniejsze są dla ciebie

aspekty ekonomiczne, pewnie zainteresujesz się tańszym o 40 złotych (choć pozbawionym mikrofonu) Creative'em. Z drugiej strony, nawet jeśli wolisz większą wygodę i bajery, Icemat niekoniecznie musi ci przapaść do gustu ze względu na swój nieszyblonowy wygląd. Wybór ułatwi ci, mam nadzieję, przygotowany przez nas krótki poradnik, na co zwrócić szczególną uwagę przy zakupach. [EDA]

Creative Headphones HQ-1700

5 1 4

- dobry dźwięk
- ładny wygląd
- zajmują niewiele miejsca
- dość ciasne
- brak regulacji głośności
- niewiele za ciepło
- brak mikrofonu

www.creative.com

Icemat Siberia Multi Headset

8 5 5

- znakomity dźwięk
- dobry mikrofon
- wygoda użytkowania
- otwarta obudowa
- wygląd...

www.icemat.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

wydobywa prawdziwe barwy

Plustek OpticPro ST48

- rozdzielczość optyczna 2400x4800 dpi
- interfejs: USB 2.0 Hi-Speed
- pakiet CorelDRAW Essentials 11 OEM
- FineReader 6.0 Sprint PL



450 zł
(w tym 22% VAT)

- Multi-Modul:**
- 4 negatywy 35 mm (24x36 mm)
 - 3 slajdy 24x36 mm
 - slajdy i negatywy: 60x60 i 60x90 mm

- Mega-Modul:**
- slajdy i negatywy formatu do 127x178 mm



"Plustek OpticPro ST48 jest idealnym rozwiązaniem dla ludzi, którzy wiedzą, czego chcą. To prawdziwy „kombajn”..." - In4 12-10-2004

"na tle konkurencji charakteryzował się wysoką jakością wykonywanych skanów (...) oraz bardzo bogatym zestawem dołączonych akcesoriów." - CHIP 05/2005

W ofercie firmy Plustek znajduje się ponadto cała gama skanerów płaskich formatu A4, z przystawką do skanowania slajdów i negatywów różnych formatów:

OpticPro ST28



370 zł
(w tym 22% VAT)

- rozdzielczość optyczna: 1200 x 2400 dpi
- do slajdów i negatywów: pasek kliszy 35mm (4 klaski), 3 slajdy 35mm w ramkach, 1 klaska 6x6cm, 1 klaska 6x9 cm

OpticPro ST64



750 zł
(w tym 22% VAT)

- rozdzielczość optyczna: 3200 x 6400 dpi
- do slajdów i negatywów: pasek kliszy 35mm (4 klaski), 12 slajdów 35mm w ramkach, 1 klaska 6x6cm, 1 klaska 6x9 cm, 1 klaska 13x18cm

OpticFilm 7200



1200 zł
(w tym 22% VAT)

- rozdzielczość optyczna: 7200 x 7200 dpi
- do slajdów i negatywów: Dmax ~ 3.3
- SilverFast 6 SE TWAIN oraz plug-in do Photoshop'a, do zaawansowanej korekcji obrazu z funkcją SRD (usuwanie defektów)

W/w modele skanerów - interfejs: USB 2.0 Hi-Speed, pakiet CorelDRAW Essentials 11 OEM, FineReader 6.0 Sprint PL, 24-miesięczna gwarancja w systemie opieki i wsparcia S.O.S. z bezpłatnym serwisem Door-to-Door.

plustek

MULTIMEDIA VISION

Emaliowa 28, 02-295 W-wa,
Autoryzowany wyłączny dystrybutor produktów Plustek w Polsce

tel. (022) 338 9000
www.plustek.pl

► DOSTARCZYŁ:
 Pronox Technology SA
► WWW.PRINOX.PL
► WWW.MAXTOR.COM

TECH-NICK | POJEMNOŚĆ | SZYBKOŚĆ



Maxtor – Dyski DiamondMax 10 i MaxLine III

Od ostatniego testu dysków twardych w CDA minęło już trochę czasu, dlatego też postanowiłem przedstawiać sukcesywnie konstrukcje dostępną na polskim rynku, aby nadrobić zaległości. W zestawieniach będziecie mogli przeczytać opinie na temat różnych modeli tej samej firmy, a w tabelce znajdują się wyniki uzyskane przez poszczególne napędy.

Wyniki porównania

Firma	Model	Maxtor DiamondMax 10	Maxtor DiamondMax 10	Maxtor DiamondMax 10	Maxtor MaxLine III
Pojemność		200 GB	250 GB	250 GB	250 GB
Interfejs		SATA150	PATA 133	SATA150	SATA150
Cena	Dysku zł Za 1 GB zł	439 2,20	549 2,20	589 2,36	669 2,68
CrystalMark	Sequential Read/Write MB/s	62,85/62,53	54,66/42,64	58,65/58,73	62,89/62,64
	Random Read/Write 512 KB MB/s	32,85/45,20	24,23/42,74	20,65/50,21	31,51/52,15
	Random Read/Write 64 KB MB/s	9,07/19,32	8,77/26,51	8,31/24,14	9,24/25,38
	Overall Score	9271	7979	9146	9750
Performance Test 5	Sequential Read/Write MB/s	62,9/59,2	54,9/41,0	62,1/62,0	63,2/59,6
	Random Seek + RVV MB/s	3,7	3,6	3,7	4,0
	Disk Mark	332,0	262,6	337,6	334,9
	PassMark Rating	66,4	52,5	67,5	67,0
HD Tach 3.0.1.0 (Long)	Average Read MB/s	136,3	115,8	136,6	136,6
	Random Access ms	16,3	14,6	15,9	14,2
	Burst Speed MB/s	54,3	47,9	54,5	54,6
SiSoft Sandra Lite 2005.SR1	Drive Index	54	46	53	54
	Buffered Read/Write MB/s	40/125	40/44	40/125	40/125
	Sequential Read/Write MB/s	64/63	56/43	63/63	64/63
	Random Read/Write MB/s	40/44	34/43	34/48	39/48
	Average Access Time ms	9	11	13	10
Roadkill's Disk Speed 1.1	Linear MB/s	62,39	55,42	61,75	62,1
	Random MB/s	3,28	3,16	3,01	3,30
	Access ms	7,73	8,07	8,37	7,78
	Overall	8202	6995	7499	8119

Platforma testowa: płyta – ASUS P5AD2 Premium, procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), pamięć – 2*GeIL 512MB PC2-5300, karta dźwiękowa – Creative Audigy 4 Pro

Do przebadania wydajności użyliśmy kilku popularnych programów testujących wydajność dysków twardych w różnych zastosowaniach. Dla każdego dysku przeprowadzono taką samą procedurę testową, czyli założono jedną partycję oraz sformatowano ją w systemie NTFS. Wszystko to pod kontrolą systemu operacyjnego Windows XP PL SP2 oraz zestawu testowego składającego się z płyty głównej ASUS P5AD2 Premium, procesora Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), pamięci GeIL 512MB PC2-5300 (dwóch), obudowy Chieftec BA-01B-B-B i zasilacza Sirtec HPC-360-202 DF.

Przy poprzednim teście wyniki wskazywały na porównywalną wydajność dysków w tym samym systemie, lecz korzystających z interfejsów SerialATA i ParalellATA (standardowe EIDE).

Do testów ściągnąłem tym razem dyski wyłącznie firmy Maxtor w celu zaprezentowania sześciu urządzeń z rodziny DiamondMax 10 i MaxLine III, o pojemnościach 200 i 250 GB. Niestety dwóch z nich nie udało się sprowadzić na czas i najprawdopodobniej

A CD-ROM is shown with a green string looped around it. Four yellow blocks, each labeled with a number (1, 2, 3, and 4), are placed at different points along the string loop. A red arrow on the string indicates a clockwise direction of travel. A pair of scissors is also visible on the right side of the CD.

Oczywiście w rzeczywistości sprawa ma się trochę inaczej, gdyż przy bardzo dużej liczbie zadań w kolejce technologia NCQ staje się bardziej wybiórcza, przez co zysk wydajnościowy jest mniejszy. Co nie zmienia faktu, że **wydajność jest wyższa niż**

Mankamentem w każdym z urządzeń jest głośna praca głowicy przy losowym odczycie danych z dysku oraz dość spore nagrzewanie się. **ICDA**

634



matryca rzeczywista	6 megapiksel, CCD
obiektyw	szklany
zoom optyczny / cyfrowy	3x / 4,4x
wyświetlacz LCD	2 cale
karta pamięci w zestawie	SD 128 MB
pamięć wymienna	karty SD
nagrywanie filmów	tak (z dźwiękiem)

A collage of logos for various esports tournaments and leagues, including UDANY ZAKUP DigiCam, ENTER, PC, and Zoom.

MULTIMEDIA VISION - wyłączny dystrybutor produktów PENTAGRAM
02-295 Warszawa, ul. Ernaltowa 28, tel. (22) 338 9000, www.pentagram.pl

PENTAGRAM GROUP



PHOTON Digital Photography Invasion | FREEZONE Xtreme Cooling | PENTAGRAM Networking and Communication

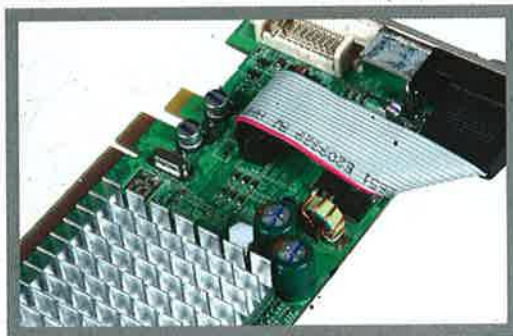
» CENA: 220 zł
 » DOSTARCZY: AB SA
 » WWW.SAPPHIRETECH.COM

» DANE TECHNICZNE
 PROCESOR 3D: ATI Radeon X300 SE HyperMemory
 PAMIĘĆ: 32 MB
 ZEGAR GPU/MEMORY: 325/600 MHz
 MAGISTRALA: PCI Express

DOSTĘP DO PAMIĘCI: 64-bitowy
 WYJŚCIA DVI: tak
 WYJŚCIA WIDEO: S-Video
 WEJŚCIA WIDEO: brak

OPROGRAMOWANIE: sterowniki
 DODATKOWE: brak

TECH-NICK | WYSTARCZY NA POCZĄTEK...



» Mała, zgrabna i bezgłośna karta graficzna.

Sapphire Radeon X300 SE 128 MB HyperMemory

W marcowym numerze CDA opisywaliśmy najtańsze karty Nvidii z serii GeForce 6200 TurboCache. Kilkanaście tygodni czekaliśmy na odpowiedź ATI – oto i ona, karta z linii Radeon Radeon X300 SE HyperMemory.

Testowany egzemplarz to produkt firmy Sapphire. We wszelkich materiałach oraz na pudełkach (nie tylko tego producenta) znajdziemy informację nalepkę „128 MB HyperMemory”, która może sugerować nabywcy, że kupuje urządzenie z taką ilością pamięci. Faktycznie jednak na pokładzie znajdują się zaledwie 32 MB pamięci (podobnie jak w przypadku TurboCache – 16, 32 i 64 MB), a resztę poprzez magistralę PCI-Express karta „dobiera” z pamięci komputera. Z tego powodu zaleca się, by komputer wyposa-

żony w tego typu kartę miał nie mniej niż 512 MB pamięci operacyjnej.

Karty 6200 polecaliśmy jedynie do tańszych wersji komputerów biurowych, serwerów lub stanowisk, na których granie ma być tylko odskocznią od codziennej pracy lub nauki. X300 HyperMemory również nadają się do grania, choć ich wydajność jest niższa od urządzenia Nvidii wyposażonego – podobnie – w 32 MB pamięci wbudowanej. Do rozdzielczości 1024 można grać niemal we wszystkie

gry, choć DOOM 3 kulął nawet przy 800 x 600, a o antyaliasingu radziłbym zapomnieć. Wyniki uzyskane w standardowo używanych przez nas aplikacjach testowych oraz popularnych grach zamieściliśmy w tabelce. Zaznaczam, że nasz komputer testowy do słabejszy nie należy, dlatego trzeba wziąć poprawkę, że przy mniej wydajnych maszynach wyniki zmniejszą się o dobrych kilka procent.

Niewątpliwą zaletą tego typu kart jest to, że do pracy nie potrzebują głośnych wentylatorów i zadowalają się samym radiatorem. Dzięki temu można się pokusić o złożenie bardzo cichego i taniego (w miarę) komputera do pracy i domowej rozrywki (kino domowe, gry w niskiej

rozdzielczości na TV). Można też umieścić kartę w małym zestawie typu barebone lub slim. Zastosowano tu taśmę łączącą płytkę karty ze złączem D-Sub (VGA), co może powodować powstawanie zakłóceń w obrazie – efekt mrowienia.

Aby maksymalnie ograniczyć koszty, w pudełku znajdziemy tylko kartę oraz sterowniki na krążku CD. O wszelkie przejściówki, przewody oraz gry trzeba się już postarać we własnym zakresie...

Jeśli będziecie korzystali z monitora LCD o przekątnej nie większej niż 17" (rozdzielczość natywna 1024x768 punktów) i nie macie zamiaru grać w najnowsze gry pracujące z większością graficznych detali, możecie pomyśleć o tego typu karcie na początek, lecz później i tak na pewno przyjdzie wam ochota na coś wydajniejszego. [CDA]

Wyniki porównania

Firma	Sapphire	Sparkle	Nvidia	Gigabyte	Gigabyte	Gigabyte	Gigabyte
Nazwa	X300 SE 128MB HM	SP-PX440T 128TC	GF 6200 TC 32MB	GV-N66T128D	GV-N66T128D	GV-NX66128D	GV-NX66128D
Pamięć	Standard	Standard	Standard	Standard	4. Antialias/8 Aniso	Standard	4. Antialias/8 Aniso
3DMark 2001 SE	10740	7462	11255	16139	13213	19308	14719
3DMark 03	2704	2157	3065	8667	4301	8797	4569
3DMark 05	604	892	1022	3416	2174	3643	2683
UT 2003 - 1600 (Flyby/Batmatch)	44,71/32,22	33,03/23,88	58,84/41,67	179,60/76,99	70,30/53,88	178,57/87,08	64,50/50,85
Codacreatures	1430	1152	1980	4695	1998	4661	2157
X-2 The Threat (1600x1200)	16,192	7,867	12,885	45,828	25,573	49,822	50,847
Aquamark 3 (FPS)	20,73	22,909	28,84	55,081	42,86	59,99	44,79
Doom 3 (Med/High/Ultra)	31,6/17,4/14,5	32,0/21,4/x	52,1/35,5/22,6(x)	76,8/76,2/67,6	67,5/55,3/37,01	102,9/100,3/84,5	80,7/60,8/39,7
Farcry (1024/1600 Max Detail)	14,16/6,94	16,24/5,47	29,18/6,92	46,13/41,95	25,03/14,01	63,41/43,83	38,9/18,02

x - artefakty na ekranie - test nie został wykonany

Zestaw testowy: Płyta - ASUS P5AD2 Premium, Procesor - Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), Pamięć - 2*Geil 512MB PC2-5300, Obudowa - Chieffec BA-01B R-B, Karła dźwiękowa - Creative Audigy 4 Pro

Sapphire X300 HyperMemory

4 1 8

- bezgłośna praca
- przystępna cena
- niezbyt szybka
- złącze D-Sub połączone z kartą taśmą

POWER

100% 80% 60% 40% 20% 0%

100% 80% 60% 40% 20% 0%

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
 DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
 ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

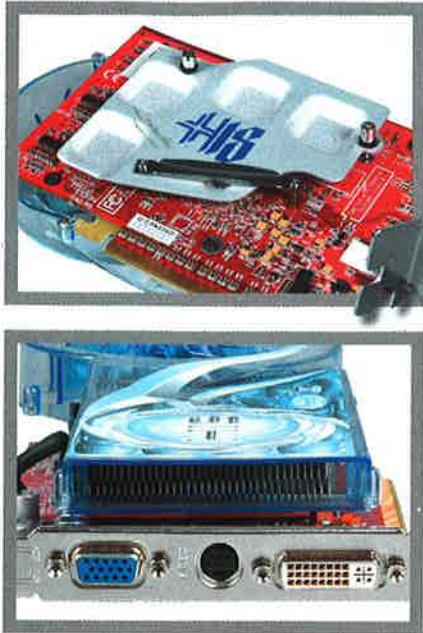
► CENA: 1299 zł
 ► DOSTARCZYŁ: Pronox Technology SA
 ► POLAND.HISDIGITAL.COM

► DANE TECHNICZNE
 PROCESOR 3D: ATI Radeon X
 PAMIĘĆ:
 ZEGAR GPU/MEMORY: 400/980
 MHz (432/998 MHz w trybie Turbo)

MAGISTRALA: PCI Express
 DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
 WYJŚCIA DVI: tak
 WYJŚCIA VIDEO: S-Video
 WEJŚCIA VIDEO: brak

OPROGRAMOWANIE: sterowniki i program do podkręcania HIS ITurbo,
 gry: FlatOut, Microsoft Dungeon Siege Full oraz aplikacje: PowerDirector
 3 SE Plus, Power2Go 4, 3D Album PicturePro
 DODATKOWE: przewód RCA, konwerter z Mini-Din do RCA, przewód
 HDTV, adapter DVI-VGA

MIKE-L | LODY PO RAZ WTÓRY...



► Duży, wydajny, ale i dość cichy system chłodzenia.

HIS Radeon X800 XL IceQ II

Jak pisaliśmy w niejednym tekście o kartach z układami ATI – zwykle można je podkręcać, czyli przyspieszać taktowanie zamontowanych na nich pamięci i procesorów, ale w bardzo ograniczonym zakresie.

W większości przypadków to prawda. Są jednak wyjątki od tej reguły. Taką konstrukcją jest **HIS X800 XL IceQ II**, która już na pierwszy rzut oka nie przypomina standardowego produktu. Widać potężne radiatory oraz sporych rozmiarów turbinę zapewniającą przepływ powietrza wystarczający do schłodzenia metalowych żeber. Całość zajmuje dwa miejsca (śledzie) w obudowie, gdyż zasysane z wnętrza obudowy powietrze wypompowywane jest poza obudowę. Wiatrak może się kręcić niezbyt szybko podczas pracy w 2D (teksty,

arkusze kalkulacyjne, WWW itp.) oraz **dużo** szybciej, gdy układ 3D oraz pamięci są **znacznie obciążone**. Gdy gramy, najczęściej odgłosy gry zagłuszą pracę wentylatora, który i tak zwykle jest cichszy od tego w zasilaczu czy na procesorze komputera.

Karta po zainstalowaniu sterowników działa jak standardowa konstrukcja z układem **ATI Radeon X800 XL**, to znaczy charakteryzuje się zegarami 400 MHz dla procesora i 980 MHz dla pamięci. Dzięki oprogramowaniu ITurbo można

automatycznie, po przyciśnięciu jednego przycisku, podnieść zegary do wartości predefiniowanych przez producenta (**432/998 MHz**). Jednakże suwaki pozwalają na maksymalne ustalenie wartości taktowania nawet na **435/1070 MHz** i są to wartości maksymalne, na jakie pozwala program. Aplikacja ta wymusza także maksymalne obroty wentylatora tak, by układy się nie przegrzały.

Skoro producent zapewnia takie bezpieczeństwo, **wszystkie testy wykonałem dwa razy pod rząd, nie restartując komputera**, tak by karta pracowała na maksymalnych obrotach. Wcześniej pozwoliłem sobie na sprawdzenie osiągnięć przy nominalnych ustawieniach. Większość wyników bez podkręcenia pokry-

wała się z wykonanymi na poprzednio testowanych X800 XL-ach, lecz wyniki przyspieszonej karty są znacznie lepsze, co możecie wyczytać z tabelki.

Przyznam, że w tego typu konstrukcjach brakuje mi tylko kilku „bajerów”, którymi dysponuje konkurencja, lecz zapominam o tym, gdy mogę mimo wszystko pograć we wszystkie obecnie sprzedawane gry w wysokiej rozdzielczości i przy włączonych niemal wszystkich ulepszeniach 3D, bez konieczności oglądania „żabkującego” obrazu.

Jeśli cenicie **szybkość** i **niezbyt głośną** pracę komputera, a na dodatek **nie macie zamiaru wydać na grafikę tyle pieniędzy, ile kosztuje reszta komputera** – zastanówcie się nad opisywaną kartą, jak i nad podobnymi do niej konstrukcjami. Gdy konkurencja zacznie montować podobne systemy chłodzenia, w pewnych segmentach rynku wybór będzie naprawdę trudny. **[CDA]**

Wyniki porównania

	HIS X800 XL IceQ II Standard	HIS X800 XL IceQ II 4 Antialiasing 8 Anizotropia	Sapphire X800 XL Standard	Sapphire X800 XL 4 Antialiasing 8 Anizotropia	Gigabyte X850 XT Platinum Standard	Gigabyte X850 XT Platinum 4 Antialiasing 8 Anizotropia	Gigabyte GV-NX661280 Standard	Gigabyte GV-NX661280 4 Antialiasing 8 Anizotropia
3DMark 03	12148	8554	11286	7108	13373	8756	8797	4569
3DMark 05	5373	4793	4959	4055	6129	5117	3643	2683
UT 2003 (Flyby/Bolmatch 1600)	269,54/95,82	213,95/95,48	257,37/94,64	179,97/93,01	281,57/92,83	223,26/91,97	178,57/87,08	64,50/50,85
Codereatures	6901	5123	6536	4193	7449	5449	4661	2157
X-2 The Threat (1600)	67,321	51,076	62,204	45,710	72,583	54,408	49,822	50,847
Aquamark 3 (FPS)	70,463	65,546	X	X	X	X	59,99	44,79
Doom 3 (Med/High/Ultra/Ultra 1600)	104,2/102,1/92,3/53,6	97,8/84,2/66,3/33,7	103,8/98,9/87,4/49,4	91,6/76,7/55,9/23,1	101,2/100,2/96,6/63,0	97,1/88,8/73,5/39,3	102,9/100,3/84,5/1*	80,7/60,8/39,7/1*
FarCry (1024/1600 Max Detail)	71,96/69,73	71,57/37,02	70,21/69,40	69,73/33,08	69,91/69,74	68,48/37,23	63,41/43,83	38,9/18,02
The Project (1024)	55,38	40,58	*	*	*	*	*	*

X - Testu nie udało się uruchomić (problemy ze sterownikami)

* - Testu nie wykonywano

Zestaw testowy: Płata - ASUS P5AD2 Premium; Procesor - Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz); Pamięć - 2*Geil 512 MB PC2-5300; Obudowa - Chieffec BA-016-B B; Karta dźwiękowa - Creative Audigy 4 Pro

HIS Radeon X800 XL IceQ II

- wyraźne przyspieszenie po podkręceniu
- skuteczne i w miarę ciche chłodzenie
- system chłodzenia zabiera dwa sloty w obudowie

www.pronox.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

CENA: 230 zł

DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o.
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa

WWW.CREATIVE.COM
DANE TECHNICZNE
TECHNOLOGIA BEZPRZEWODOWA: Bluetooth v1.2
ZASIĘG: do 10 metrów
ZASILANIE: wbudowany akumulator litowo-jonowy

WWW.KOMPUTRONIK.PL
MIKE-L | BLUETOOTH W DOMU I KOMÓRCE...
DANE TECHNICZNE
CZAS ROZMOWY: do 6 godzin
CZAS OCZEKIWANIA: do 200 godzin
CZĘSTOTLIWOŚĆ PRACY: 2,400-2,4835 GHz
JAKOŚĆ DŹWIĘKU: 15-bitowy, 8 KHz
WAGA: 23 gramy
ŁADOWANIE: sieć 230 V, USB, gniazdo zapalniczki w samochodzie
DODATKOWE: wymienne panele (biały, czerwony, czarny)

Słuchawka bluetooth trochę inna niż wszystkie.

Creative Headset CB2455

Niemal każdy nowy telefon klasy średniej i wyższej (a i coraz więcej prostszych komórek też) ma obsługę standardu Bluetooth. Nic dziwnego, że i producenci kojarzeni do tej pory głównie z komputerami przygotowali dla nich akcesoria.

Creative Headset CB2455 to nic innego jak **beprzewodowy zestaw słuchawkowy** wykorzystujący wspomniany wyżej standard transmisji danych. Jego głównym zastosowaniem jest współpraca z telefonami komórkowymi.

Ciekawostką jest to, że jako jeden z nielicznych zestawów **nie zakłada się go na ucho, a nosi przypięty do kołnierza, kieszeni koszuli itp.** Jest to o tyle ważne, że nie musimy go nigdzie odkładać, chować w kieszeni i nie trzeba – przykładowo – odrywać się od prowadzenia samochodu, gdyż wystarczy jedynie włożyć słuchawkę do ucha, wcisnąć przycisk na obudowie i już można prowadzić rozmowę – poza tym trudno zgubić lub zostawić gdzieś zestaw.

Dla estetów przydatną funkcją jest **możliwość wyboru jednego z trzech kolorów wymiennych paneli zewnętrznych**, a są to czerwony, biały i czarny.

Producent zapewnił też możliwość ładowania wbudowanego akumulatora za pomocą ładowarki sieciowej podłączonej do portu USB komputera czy laptopa lub też za pomocą tego samego przewodu (USB) przyłączonego do specjalnej przejściówki poprzez gniazdo zapalniczki w samochodzie.

Creative Headset CB2455 to **dość ciekawa i nader uniwersalna konstrukcja**. Bliższym komputerom zastosowaniem może być podłączenie jej do PC poprzez klucz USB (trzeba nabyć osobno) i używanie do rozgrywek w grach sieciowych (system TeamSpeak) lub do telefonii internetowej (VoIP). **[CDA]**

Creative Headset CB2455

8 8 7

- można chować do kieszeni lub nosić przypięte do ubrania
- wymienne panele
- uniwersalne ładowanie akumulatora
- trudno włączyć mały przycisk na słuchawce

www.creative.com

CENA: Freezer 7 - 79 zł

Freezer 4 - 72 zł

Freezer 64 - 81 zł

DOSTARCZYŁ: Komputronik

WWW.KOMPUTRONIK.PL
DANE TECHNICZNE
ZASTOSOWANIE: LGA775 (Intel Pentium do 4,4 GHz)

ROZMIAR RADIATORA: 92 x 72 x 120 mm

ROZMIAR WENTYLATORA: 77 x 77 x 42 mm

ROZMIAR CAŁKOWITY: 92 x 114 x 120 mm

MIKE-L | CICHY CHŁODZONE LGA775
DANE TECHNICZNE
PRĘDKOŚĆ: do 2500 obr./min
WYDAJNOŚĆ: 36 CFM/65 m³/h
WAGA: 516 g
POZIOM GŁOŚNOŚCI: do 1,2 s0na
GWARANCJA: 72 miesiące

Wyróżnienie za wydajną i cichą pracę, szybki i solidny sposób mocowania oraz przystępną cenę.

Firma Nazwa	Arctic Cooling Freezer 7	Gigabyte GH-P0U21-MF	Scythe Kamakiri	Titan Vanessa				
Obróty (RPM)	2163	2519	1700	3200	1400	5000	1300	2500
Temperatura w spoczynku (C)	36	x	40	38	42	38	44	40
Temperatura podczas pracy (C)	x	53	66	58	65	54	68	55

Testy wykonano na płycie - ASUS P5AD2 Premium, Intel Pentium 4 650 i 4 GHz, obudowa - Chieftec BA-01B-B-B

Testy wykonano na: płycie - ASUS P5AB2 Premium; Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz); obudowa - Chieftec BA-018-B-8

Arctic Cooling Freezer 7

Czy trzeba nabyć system chłodzący za 150 i więcej złotych, by móc odprowadzić ciepło z wydajnych procesorów przy jednocześnie zachowaniu w miarę niskiego poziomu hałasu?

Nie trzeba. Istnieją konstrukcje takie jak **Arctic Cooling Freezer 7**, które występują w kilku wersjach przeznaczonych dla różnych platform sprzętowych (Intel, AMD). My skupiliśmy się na wersji dla Socket775, gdyż taką platformą testową dysponujemy i na niej porównujemy wydajność wszystkich testowanych zestawów.

Instalacja jest tak prosta jak montaż oryginalnego „boksowego” zestawu Intel. Wystarczy ułożyć podstawę na procesorze, po uprzednim naniesieniu cienkiej warstwy pasty termoprzewodzącej (w zestawie), docisnąć kołki i przekręcić, by zablokować je w otworach płyty głównej. Pozostaje tylko podłączyć wtyczkę wiatraczka do gniazda na płycie i można zacząć testy – pracę.

Co zaskakuje, to fakt, że wentylator **nie ma słyhać i to przy maksymalnych obrotach – 2500 RPM**. Dzięki systemom płyty głównej obroty dopasowywane są do temperatury procesora tak, by nie hałasować, a zapewnić wystarczający poziom chłodzenia. Od podstawy przylegającej do procesora

odchodzą cztery bardzo grube ciepłowodny, do których przymocowano blaszki z aluminium. **Wiatrak nie jest niczym osłonięty**, dlatego lepiej z jego zasięgu usunąć wszelkie przewody – z wiadomych przyczyn.

Jak można się przekonać po przestudiowaniu tabelki **chłodzenie tego zestawu jest nadzwyczaj dobre**, a konfrontując te dane z ceną można wnioskować, że mamy tutaj świetny stosunek wartości urządzenia do jego możliwości.

Arctic Cooling Freezer 7, zważywszy na fakt przystępnej ceny i osobnych wersji dla niemal każdej platformy sprzętowej, można śmiało uznać za urządzenie godne polecenia każdemu. **[CDA]**

Arctic Cooling Freezer 7

8 2 9

- cichy i skuteczny wentylator
- prosty i szybki montaż
- niezwykle niesłyszalny wentylator (wymaga porządku w obudowie)

www.arctic-cooling.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

POWER - Wydajność/przydatność/możliwość
DODATKI - Programy/Gry/Przewodniki/Baterie/Gadgets
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

KLUCZ DO ŚWIATA SAMOCHODÓW



390

Pucharowe Alfy spotkały się po latach

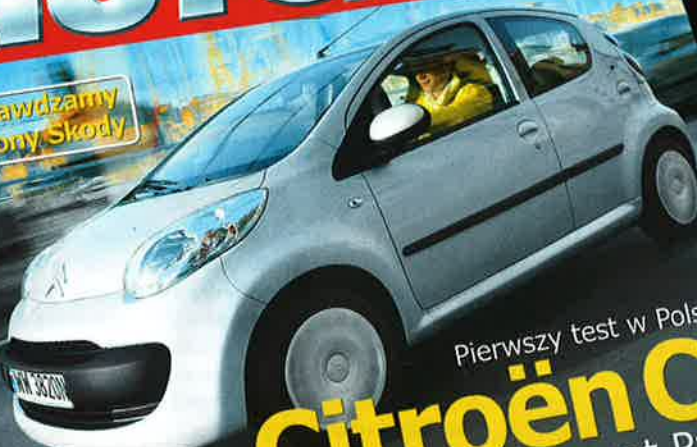
MAGAZYN ZMOTORYZOWANYCH

nr 6 (109) czerwiec 2005

LEGENDY
na torze!

automoto

Sprawdzamy
salony Skody



Pierwszy test w Polsce!

Citroën C1

Kolejny konkurent Pandy



Suzuki Swift

Zwinny „japończyk” z charakterem

4x4

Pathfinder
kontra
Discovery



Porównanie: Fusion, Idea, Modus, Meriva

Mikrovany:
czy te auta
mają sens?

Tuning

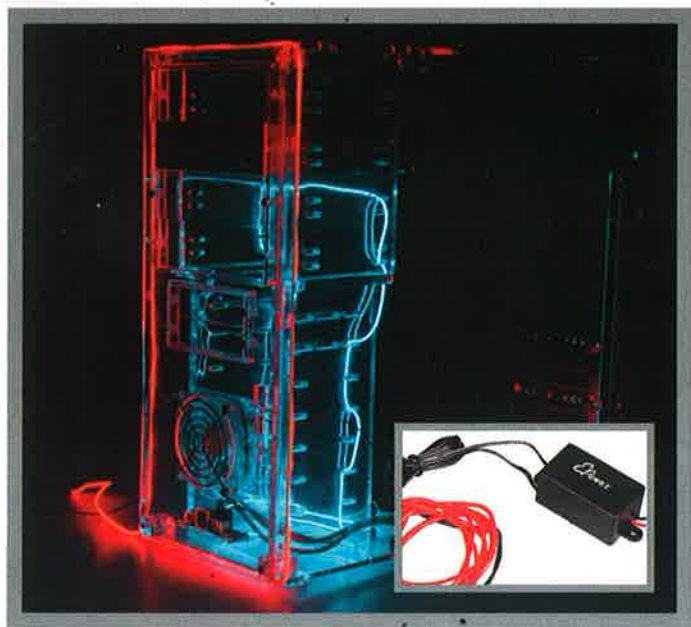
- Toledo JE Design
- Mustang Geiger
- Modus Jaszpol



Co miesiąc: samochody serwine, tuning, 4x4, fascynacje, sport.

» CENA: 56 zł
» DOSTARCZYŁ: Komputronik
» WWW.KOMPUTRONIK.PL

» DANE TECHNICZNE
DŁUGOŚĆ: 150 cm
KOLOR: czerwony, niebieski
lub zielony

MIKE-L | POŁTORAMETROWA, ŚWIECĄCA „SZNUROWKA”...


» Giętki neon pozwala na podświetlenie dowolnych podzespołów.

» DANE TECHNICZNE
ZASILANIE: 12 V poprzez przetwornik
DODATKOWE: przetwornik do komputera
INNE: nie ma

Revoltec NeonString

Z myślą o upiększeniu komputera niejednokrotnie pojawiał się zamysł zrobienia czegoś, by podświetlić klawisze w klawiaturze, w efektowny sposób podkreślić kształt obudowy czy wykonać jakiś ciekawy napis, ale tak, aby nie zniszczyć obudowy czy wmontowanej w nią szyby.

Revoltec NeonString pozwala na realizację wszystkich tych pomysłów, a nawet kilku więcej. Są to cienkie elastyczne przewody o długości 1,5 metra oraz w różnych kolorach do wyboru (czerwony, niebieski lub zielony). Można je niemal dowolnie zwinąć i zagiąć. Co ważne, po podłączeniu zasilania całość świeci jednolitym światłem, dzięki czemu w każdym miejscu podświetlenie będzie dokładnie takie samo. Na zdjęciach widać efekt, jaki uzyskałem na naszej akrylowej obudowie, przeplatając przewody przez otwory do mocowania napędów oraz rozmieszczając czerwoną sznurówkę wokół przedniego panelu. Oczywiście najlepszy efekt dałoby zastosowanie na niemal całej długości kleju silikonowego lub innego przezroczystego, lecz później demontując całość zniszczyłbym testowany sprzęt. Przyznam, że tego typu przewody można zastosować w bardzo różnych dziedzinach. Można zrobić świecące ramki do zdjęć, obrazków czy plakatów, podświetlić wazon z kwiatami czy innymi suszankami, zastosować w samo-

chodzie jako podświetlenie deski rozdzielczej (zamiast diod), wykonać efektowną lampkę nocną w formie napisu na ścianie czy suficie, powiesić jako tańcuch na choince i wymyślić jeszcze wiele innych zastosowań.

Producent przewiduje także sprzedaż przewodów dłuższych o jeden metr.

Jeśli zwykłe zimne katody czy świecące diody nie spełniają waszych oczekiwań lub macie bardzo nietypowe pomysły na podświetlenie różnych miejsc w swoim komputerze i nie tylko – polecam świecące przewody neonowe, na przykład takie, jakie produkuje firma Revoltec. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

» CENA: 119 zł
» DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
» WWW.PENTAGRAM.PL

» DANE TECHNICZNE
WIELKOŚCI AKUMULATORÓW: AA i AAA
TYP AKUMULATORÓW: Ni-MH Ni-Cd
CZAS ŁADOWANIA: 5 godzin (zależne od liczby i pojemności ogniw)

MAX I/O | PODŁĄDUJ AKUMULATORY

» DANE TECHNICZNE
LICZBA KANAŁÓW: 4 indywidualne kanały ładowania
ŁADOWANIE PODTRZYMUJĄCE: tak
POMIAR TEMPERATURY: tak
WYKRYWANIE BATERII ALKALICZNYCH: tak
WYKRYWANIE USZKODZONYCH OGNIW: tak
SYGNALIZACJA: cztery diody dwukolorowe
WYMIARY: 110 x 65 x 30 mm
WAGA: 97 g (bez akumulatorów)
GWARANCJA: 12 miesięcy w systemie opieki i wsparcia S.O.S. z bezpłatnym serwisem Door-To-Door
ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA: ładowarka, akumulatory PENTAGRAM Infinity 2300 x 4, instrukcja po polsku, gwarancja



Pentagram Secure Charger 442

Bezprzewodowe myszy, odtwarzacze MP3, CD czy też aparaty cyfrowe często wykorzystują jako źródło zasilania baterie AA lub AAA. Baterie, nawet najdroższe, szybko się kończą – a nawet najtańsze swoje kosztują.

Aby temu zaradzić, często polecam znajomym kupno akumulatorów wraz z ładowarką. Najtańsze takie zestawy można nabyć już za kilkadziesiąt złotych. Jednakże po wydaniu kwoty trochę wyższej można nabyć zestaw składający się z uniwersalnej (akumulatory AA i AAA) ładowarki procesorowej oraz akumulatorów o bardzo dużej pojemności (np. 2300 mAh). Dzięki procesorowi możliwe jest ładowanie akumulatorów wysokimi wartościami prądu i ciągłe monitorowanie temperatury akumulatorów, by nie dopuścić do ich uszkodzenia. Tego typu system pozwala na dużo szybsze ładowanie niż w przypadku urządzeń bez procesora. Dzięki niemu także nie trzeba obsadzać wszystkich miejsc akumulatorami i można doładowywać pojedyncze ogniwa. Pojedyncze ładowane są szybciej niż podwójna, potrójna i poczwórna obsada. Procesor odpowiada także za odłączenie prądu, gdy akumulatory zgromadzą wystarczającą ilość energii. Dodatkową opcją jest tryb ładowania podtrzymującego, dzięki któremu w każdej chwili można wykorzystać w pełni naładowane ogniwo.

Myszę, że ważną informacją jest to, iż 4 akumulatory AA o pojemności 2300 mAh ładują się od zera do pełna w niespełna 280 minut, a jedna w mniej niż 70 minut. Ogniwo AAA (800 mAh) nabiera energii przez około 50 minut, a 2 – w 100 minut.

Opisywane tu urządzenie to Pentagram Secure Charger 442 – ładowarka, która charakteryzuje się dość kompaktowymi rozmiarami oraz możliwościami wymienionymi wcześniej. Z powodzeniem może konkurować z kilkoma konstrukcjami bardziej znanych i renomowanych firm. Przede wszystkim walczy z nimi ceną. **[CDA]**



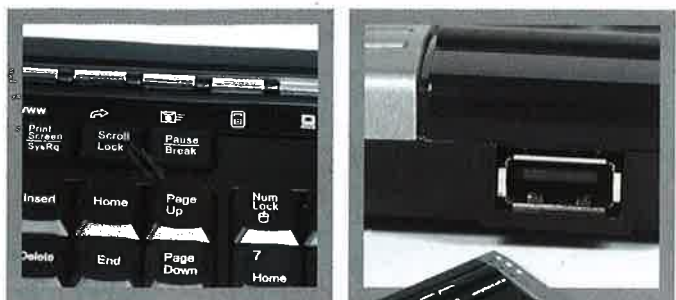
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

► CENA: 85 zł
 ► DOSTARCZYŁ: Tabasco, (Agencja PR firmy Genius), tel. (071) 363 29 47, TABASCO@TABASCO.PL
 ► WWW.GENIUSNET.COM.TW

► DANE TECHNICZNE
 INTERFEJS: USB
 DŁUGOŚĆ PRZEWODU: 130 cm
 KLAWISZE DODATKOWE: 12 + rolka

MACIEJ LEWCZUK | PŁASKA I FUNKCJONALNA...



► DANE TECHNICZNE

KLAWISZE: zbliżone do notebookowych
 DODATKOWE: 2-portowy hub USB
 INNE: sterowniki na CD
 GWARANCJA: 24 miesiące

Genius SlimStar Pro

Przyznam, że od dłuższego czasu pracuję z wykorzystaniem klawiatury UltraX Logitecha, gdyż klawisze zbliżone kształtami do notebookowych, a także niewielki skok i niski profil sprawiają, że pisze i gra mi się wygodnie bez znacznego obciążania dłoni i nadgarstków.

Traf chciał, że dostała mi się w ręce klawiatura Genius SlimStar Pro, która jest niemal bliźniaczo podobna do wspomnianej wcześniej. Różnicę zauważyłem jednak już po kilku godzinach pracy. Klawisze można wciskać z mniejszą siłą i na dodatek ich mechanizm jest bardziej cichy. Większa liczba klawiszy multimedialno-internetowych pozwala na większy komfort i szybszą pracę z aplikacjami. Całość podłącza się do portu USB, a producent wyposażył klawiaturę w mały dwuportowy hub USB – można podłączyć pamięć flash, aparat fotograficzny czy choćby mysz przewodową lub bezprzewodową. Co dla mnie ważne, klawisz ENTER jest duży, a to znacznie ułatwia pracę i zabawę. Bardzo dobrym posunięciem było dodanie w lewym górnym rogu rolki-przycisku, dzięki któremu przewijanie stron WWW czy dużych tekstów jest dużo łatwiejsze niż używanie rolki w myszy czy klawiszy kursorów.

Niestety nie ustrzeżono się tu kilku mankamentów – przewód łączący z

komputerem jest o przynajmniej 30 cm za krótki i musiałem przestawić komputer, by wygodnie umiejscowić SlimStar Pro na biurku. Druga rzecz to stopki służące do unoszenia klawiatury (niektórzy lubią lekko ją podnieść) – ich wyjęcie z zatrzasków może skutkować połamaniem nawet krótkich paznokci, dlatego do tej operacji lepiej użyć śrubokręta lub pilnika do paznokci.

Według mnie, produkt ten jest bardzo ciekawą alternatywą dla osób, którym nie odpowiadają standardowe i wysokie klawisze, co potwierdziła także konsultacja z Allorem. Do pracy i zabawy nadaje się bardzo dobrze. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

aparaty na wakacje



5 megapikseli
 10x zoom optyczny



Kodak EasyShare DX7590
 dla wymagających

4 megapiksele
 4x zoom optyczny



Kodak EasyShare DX7440
 na każdą wycieczkę

lub
 +



GRATIS !!!

aparat
 do zdjęć podwodnych

Wakacyjna promocja - teraz przy zakupie aparatów Kodak DX7440 oraz DX7590 aparat analogowy do zdjęć podwodnych GRATIS!
 To idealna para na wyjazd.

Zestawy promocyjne dostępne wyłącznie w dobrych sklepach komputerowych na terenie kraju.

Lista sklepów dostępna pod adresem: www.megabajt.com.pl/aparat

dystrybucja w kanale IT **megabajt**

serwis dla partnerów handlowych www.megabajt.com.pl/kodak

MICROSOFT INTELLI MOUSE EXPLORER 4.0 WHEEL

» CENA: 99 zł

» DOSTARCZYŁ: Komputronik

» WWW.KOMPUTRONIK.PL

» DANE TECHNICZNE

TYP MYSZY: optyczna
KOMUNIKACJA Z MYSZĄ: przewodowa
PROFIL MYSZKI: dla praworęcznych, ergonomiczna
LICZBA PRZYCISKÓW: 5

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL MOUSE TILT

» CENA: 107 zł

» DOSTARCZYŁ: Komputronik

» WWW.KOMPUTRONIK.PL

» DANE TECHNICZNE

TYP MYSZY: optyczna
KOMUNIKACJA Z MYSZĄ: bezprzewodowa
ZAKRES ODBIORU FAL: 360°
PROFIL MYSZKI: dla praworęcznych i leworęcznych

MACIEK JAKUBSKI | BIUROWE GRYZONIE

» DANE TECHNICZNE

PROGRAMOWANIE PRZYCISKÓW: tak
ROLKA PRZEWIJANIA: tak (wychyla się na boki)
INTERFEJS: USB, PS/2
WERSJA PRODUKTU: OEM
KOLOR: srebrno-szary
OPROGRAMOWANIE: IntelliPoint



» Intelli Mouse Explorer 4.0 Wheel.



» DANE TECHNICZNE

ERGONOMICZNY KSZTAŁT: tak
LICZBA PRZYCISKÓW: 3
PROGRAMOWANIE PRZYCISKÓW: tak
ROLKA PRZEWIJANIA: tak (wychyla się na boki)
INTERFEJS: USB, PS/2
WERSJA PRODUKTU: OEM
KOLOR: srebrno-szary
OPROGRAMOWANIE: IntelliPoint
DODATKOWE WYPOSAŻENIE: 2 baterie AA



» Wireless Optical Mouse TILT.

Myszki do Windows

Wydawać by się mogło, że świat myszek podzielony jest między uznanych producentów, wśród których ostatnio prym wiodą Logitech i Razer. Jak jednak widać, coś z tortu postanowił uszczknąć Microsoft i tym sposobem otrzymaliśmy do testów dwie myszki.

Powiedzmy jednak na wstępie, że nie są to gryzonie dla graczy. Sam Microsoft określił je jako sprzęt do klikania we wszelkiego rodzaju aplikacjach. Nic zatem dziwnego, że pod względem parametrów DPI obie myszki od choćby MX czy Razora dzielą lata świetlne. Jako myszek do aplikacji największą zaletą obu jest możliwość przesuwania kursora w poziomie za pomocą kółeczka. Ma to pozwalać na większy komfort podczas pisania tekstów w Wordzie. Jednak i tak – moim zdaniem – lepiej po Wordzie czy Excelu poruszać się za pomocą MX-a niż firmowym sprzętem Microsoftu. Myszki przystosowane teoretycznie do grania są szybsze i dokładniejsze, a nie bawi mnie wolne przesuwanie kursora, nawet po aplikacjach i nawet jeśli rolka jest wyjątkowa.

Obie myszki Microsoftu różnią się ciut kształtem oraz tym, że zgodnie z nazwą Wireless to mycha bezprzewodowa. Kolorystycznie obydwie są identyczne. Co do kształtu – nawet nieźle leżą w dłoni. Oczywiście można czeplić się chociażby średnio udanych przycisków. Palce po nich się ześlizgują, w czym zasługę ma dziwny skos klawiszy.

Skoro już padła nazwa TILT, muszę napisać, że chociaż nigdy nie lubiłem myszy bezprzewodowych, ta jest wybitnie nieudana. Poza tym, że mysz TILT jest tradycyjnie ciężka (gdzieś muszą się mieścić te paluszki), to dość słabo działa. Optyka często szwankuje i wówczas musimy oderwać myszkę od podłoża, aby ponownie czujnik zafatował sygnał. Niemal jak za starych dobrych czasów gryzoni kulkowych.

Dużo lepiej wypada 4.0 Wheel, choć i jej do ideału dużo brakuje. Do grania się nie nadaje ze względu na niską precyzję, ale już po Windzie poruszamy się całkiem zgrabnie.

Reasumując – jeśli jesteś graczem namłotnie tupiącym w FPS-y, zakup myszek spod znaku Microsoftu odradzam. Jeśli natomiast grasz okazjonalnie w Simsy, możesz się zastanowić nad 4.0 Wheel z uwagi na cenę. Tylko i wyłącznie. [CDA]



MOIM ZDANIEM...

Myszki całkiem dobrze leżą w dłoni, a rolki działają precyzyjnie, choć kręcą się bez oporu i charakterystycznych skoków – na początku może to przeszkadzać i dezorientować. Natomiast wychylanie na boki działa dużo lepiej niż w Logitechach, w których jest to zbyt twarde. Bezprzewodowa mysz nadaje się do współpracy z systemem operacyjnym i aplikacjami, czyli jako mysz biurowa. Granie za pomocą każdej z nich to morderka i bardziej frustruje, niż przysparza rozrywkę.

Mike-L



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadzet
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Perfect vision



Perfect game

- płynny obraz w grach i filmach DVD - szybki czas reakcji: 12 ms
- doskonale odwzorowanie kolorów - kontrast: 600 : 1
- szerokie kąty widzenia - poziom/pion: 160°/160°
- klasa i nowoczesność - aluminiowa obudowa

PS776D



MAG
INNOVISION

www.magi.pl

Autoryzowane
Salony
Sprzedaży
MAG Innovation

BYDGOSZCZ KORNER, ul. Grudziądzka 10, (52) 581 17 09;
GDAŃSK MERITUM, ul. Hynka 2B, (58) 559 22 50;
GŁIWICE KOMPOL Computer Systems, ul. Pszczyńska 56, (32) 238-82-29;
KATOWICE CEI Robert Konarzewski, Pl. Grunwaldzki 8-10/45, (32) 782 64 64;
KATOWICE DEVCOM, Al. Korfantego 81, (32) 259 27 19;
KONIN KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, 245 75 54;
KRAKÓW INFO-COM, ul. Nowowiejska 1/5, (12) 633 14 18;
KRAKÓW POWER, ul. Batorego 4, (12) 632 96 77 (79);
LEGNICA ALEX STEFANOWSCY S.J., ul. Wrocławska 183, (76) 85 666 00, 85 666 01;
ŁÓDŹ BP SYSTEMY, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40;

ŁÓDŹ INFO-GLOB KOMPUTER, ul. Piotrkowska 125, (42) 633 66 56;
RZESZÓW CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 22, (17) 853 51 63, 853 26 27;
STARACHOWICE PERFOPOL, ul. Radomska 76, (41) 274 58 08;
ŚWIDOUJŚCIE COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, (91) 321 02 84, 322 39 79;
TORUŃ PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, (56) 645 45 60, 645 88 54;
WARSZAWA MALIBU PC, ul. Ciołka 35, paw. 41, (22) 877 42 66;
WŁOCŁAWEK SAMBA-AnaCom, ul. Polna 101, (54) 232 66 33;
WROCŁAW KEN TECHNOLOGIE INFORMATYCZNE, Plac Strzelecki 20, (71) 793 71 30 do 36;
ZŁOTÓW TERG, ul. Za Dworcem 1D, (67) 265 00 19;
ŻYWIĘC INFOMEX, ul. Dworcowa 23, (33) 861 95 20.

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

meratę
oszczędzasz 63,40 zł

[illegible]

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

Zobacz więcej...



- ✓ Wywiady
- ✓ Z życia gwiazd
- ✓ Premiery kinowe
- ✓ Podróże
- ✓ Tajemnice cywilizacji
- ✓ Konkursy
- ✓ Krzyżówki

...niż w telewizji

Co poniedziałek w kioskach i salonach prasowych

CD ACTION

REDACTION

Ehm... Jak by wam tu powiedzieć – witam w AR nieco innym, niż do tego przywykliście. Zmieniliśmy nieco formę (treści ani trochę!) z dwóch przyczyn: po pierwsze, tamta troszkę się nam już przez te lata znudziła. Po drugie, w ankietach ci, którzy AR nie czytają, twierdzą, że odstrasza(ła) ich ta wielka, zbita masa tekstu. Zatem clut to rozrzedzamy. Fanów AR proszę o wyrozumiałość w imieniu młodszych braci i siostr w rozumie. Może dzięki temu liczba lubiących (czytać) AR wzrośnie? Naturalnie jestem ciekaw waszych opinii o 'nowych szatach cesarza'.



Witajcie znowu

✉ W sali szpitalnej na łóżku leżał chłopiec. Obok niego na krześle siedział jego tata. Chłopiec czytał sobie komiks, kiedy przyszła pielęgniarka i podłączyła mu kroplówkę. Po kilku minutach chłopiec poprosił tatę „napisz do mamy czy już kupiła, ok?” a ojciec z uśmiechem wziął komórkę. Po pół godziny do sali weszła jego mama z CDA. Wiecie jak się ucieszył! Co mu tam lekarstwa i bóle! Złapał za laptopa i zaczął grać w nowe pełne wersje, dema a wieczorem czytał AR, NL i ciekawsze recenzje. Kiedy zasnął jego ojciec przeczytał o sprzęcie a mama nic z nim nie zrobiła bo nie przepada za gramami a na komputerach się nie zna :)

Ja byłem tym chłopcem... chorowałem na białaczkę. Ale już ok :) i wyzdrowiałem m. in. dzięki wam! Nie wiecie jak ważne było w tej chorobie nastawienie psychiczne. długo się wahałem żeby wam to napisać ale mi ulżyło :)

Tomek/Ziutmen

Po to właśnie jest CDA – by dawać wam radość i relaks. A jeśli czasem możemy dać więcej – np. siłę do walki z chorobą – to tym bardziej nas to cieszy...

Co mnie irytuje?

✉ 1. Pan redaktor naczelny za mało angażuje się w pismo – chodzi mi głównie o to, że w jego wykonaniu nie ma recenzji gier (...) powinien prócz wstępu dać od siebie coś więcej.

Nie oczekuj od generała, że ruszy na czele wojska do ataku na bagnety – płacę mu za to, by siedział w sztabie i tak kierował wojskiem, by uderzyło tam, gdzie trzeba i kiedy trzeba. Po to są dowódcy...

2. Chwalicie się, że recenzje mają po 4-6 stron, chociaż samej „esencji” jest w zasadzie niewiele – strona, czy półtora tekstu.

Nie bardzo wiem, co rozumiesz poprzez „esencja”? Jeśli chodzi ci o tekst, moim zdaniem mamy go najwięcej na jednej stronie z wszystkich pisma branżowych, a do tego mamy najdłuższe recenzje w tej branży (także wliczając w to serwisy internetowe). Więc jak lubisz czytać – my dajemy ci najwięcej karmy dla oczu. I jeśli recenzja jest na 4 strony, na pewno nie

jest tak, że tekstu z niej jest tylko strona, nie ściemniaj...

Ogromna ilość niezbyt przemyślnie ułożonych screenów utrudnia czasem czytanie.

Screenów nie jest wcale aż tak dużo. Kiedyś, z 10-15 lat temu, screenów dawało się mało i niedużych, bo po prostu były paskudne i rozpikselowane. Ale teraz, gdy coraz trudniej odróżnić fotografię od obrazka z gry, po prostu grzechem by



było z tego nie korzystać. Szczególnie że jesteśmy wzrokowcami, a czasem jeden screen mówi więcej niż 100 słów. Co do rozłożenia – rozumiem, że irytuje cię „wcinanie” się obrazków w kolumnę tekstu. Ale taki właśnie jest layout CDA – dynamiczny, czasem (pozośnie!) chaotyczny i „niepokładany”. Jak to mówił Bruce Lee „moim stylem jest brak stylu” (tu: inwencja, improwizacja, nieustanne szukanie nowych rozwiązań, nieograniczanie się do już sprawdzonych schematów). Jeśli lubisz, by kolejne strony pisma przypominały arkusz kalkulacyjny, aby na każdej stronie screeny miały podobny układ itd. – cóż, mogę ci polecić do czytania parę innych pism z branży. CDA jest nieprzewidywalny i zaskakujący – „nigdy nie wiesz, kto i co jest na drugiej stronie”. :) Może nie?

3. Jeśli podajcie wymagania sprzętowe jakiejś gry w GW, to niepotrzebnie umieszczacie je nad tytułem recenzji.

Na tej zasadzie – skoro na początku książki jest spis treści, to po co wewnątrz są tytuły rozdziałów? Wymagania sprzętowe są, naszym zdaniem, niezbędne przy każdej recenzji – właśnie po to, by nie trzeba było wertować całego pisma w poszukiwaniu informacji „ciekawe, czy na 256 MB mi pójdzie...”

4. Co do reklam – jest ich trochę za dużo. Pokażcie ktoś jakąś tam grę, do tego jej wasza recenzja – i już muszę ją mieć.

I pewnie dlatego reklamodawcy chętnie zamieszczają anonse w CDA... :P

PS Myślałem, że jak na taką komercję jak wy :) macie z 40-piętrowy biurowiec. A tu skromniutko. Jak normalne biuro. Biurko w zasadzie.

Klemens

To musiałbyś zobaczyć, w jakich warunkach pracuje niejedna inna redakcja (pism niekoniecznie o grach). Albo i zobaczyłbyś nasze poprzednie siedziby. Doceń też, że takie „biurko” robi takie pismo. Nie byłoby to sztuką, gdybyśmy mieli redakcję, która by się mieściła nawet w nędznym 4-piętrowym biurowcu...

AREakcje

✉ Wkurza mnie to że do puszczanie do publikacji takie wypociny jakim był felieton o fizyce w grach. Mnie to krew podczas czytania tego lania wody zalewała. Qualis, autor tekstu (...) wypisuje takie głupoty jak to, że fabuła w grach jest w ogóle niepotrzebna. Zaś ważna jest ilość beczek i stołków do podrzucania. To jest gość który chyba w życiu nie zagrał i nie posmakował prawdziwej fabuły (...) To jest totalna beznadzieja na zapchanie

miejsca. Aż dziw bierze że korekta nie zauważyła amatorstwa i lania wody w tym felietonie – KTO TO SPRAWDZA??? Np. czy jak ja napiszę jakiś płytki tekst traktujący obojętnie o czym (o śmietnikach w fpp-kach wypełnionych tylko do połowy lub na odwrót) to też mi go opublikujecie na końcu pisma?

Tja. W rubryce Panopticum. :)

Przecież to będzie taki sam poziom! A jeżeli nie macie pomysłów na lepsze wykonanie tematu i dlatego publikujecie takie teksty na wypychając się – to dajcie mi znać, a Wam coś napiszę.

MAKABRYCZNE, 05/2005 POD WZGLĘDEM TEGO FELIETONU TO PORAZKA !!! I NA PEWNO KAŻDY SZANUJĄCY SIĘ CZYTELNIK CDA ZGODZI SIĘ TUTAJ ZE MNĄ.

Łukasz (Lucas) Mędrzycki

Panie, panowie, nie będę się tu znów wyżył o „czytaniu ze zrozumieniem”. Powiem za to tak: jak się patrzy z boku, wszystko jest proste. Czujecie się na siłach pisać lepiej niż autorzy tekstów w CDA? To zapraszamy – spróbujcie swoich sił, wszyscy „mający takie samo zdanie szanujący się czytelnicy CDA”. Pokażcie nam i reszcie hołoty, jak ma wyglądać ambitny felieton/tekst...

✉ A już mówiąc serio, to nie rozumiem, czemu fizyka jest „be” wg Qualisa. Przecież gry dążą do zwiększenia realizmu rozgrywki! To tak, jakby krytykować ładną grafikę (co zresztą autor tekstu także czynił) za to, że jest ładna. Taaaaaak. (...) Lepiej, żeby gracze się fascynowali przesuwaniem (zresztą może to zaimponować, tym bardziej, że wcale od dawna realistycznej fizyki w grach nie podziwiamy), niż rzeźbiony klozet był nieporuszalny i niezniszczalny – nawet przy użyciu SuperMegaTurboRakietowoAtomowoGlutowoEnergetycznej UltraMegaSuperGwery Totalnej Postnuklearnej (to tak dla rymu :)) Destrukcji. Nie rozumiem też, czemu Drogi Pan się czepia gier ze słabo rozbudowaną fabułą. Sam lubię, a wręcz ubóstwiam gry w rodzaju Fallouta czy Planescape’a, ale czy Serious Sam jest gniotem dlatego, że nie ma wielowątkowej nieliniowej filozoficzno-teologicznej fabuły?

NuclearH2O

Ja odebrałem tekst Qualisa jako protest przeciwko temu, że obecnie cała „para” twórców gier idzie nie w grywalność czy

Mysł miesiąca:

Będzie dobrze, a jak nie będzie dobrze, to będzie złe, a jak będzie złe, to też będzie dobrze, bo przynajmniej będzie coś się działo.

fabułę, a TYLKO w maksymalne „ufizycznienie/urealnienie” gry. A jak kiedyś pisałem, autor felietonu ma święte prawo przejawiać fakty, by osiągnąć zamierzony efekt. Zalecam czytanie felietonów – nie tylko w CDA – rozumnym, ale i wyluzowanym okiem.

✉ **Taka mała informacja dla ludzi narzekających na pełne wersje.** Weźmy chociażby tego Spells of Gold. Nędzna grafika, irytujący dźwięk, zabugowana, dzika fabuła, nieprzetłumaczone wszystkie teksty itp. Ale, kurde, odebrać się od niej to wręcz masochizm! Ach ten dreszcz emocji w łędziach kiedy zrobiłem pierwszą transakcję z zyskiem 30 tys.... i to uczucie w lewej komorze, kiedy zobaczyłem ile podatku muszę za to zapłacić. Jednym słowem – jakby miał za tę grę zapłacić chociaż 20 zeta to bym się chyba 'zatłuk szpadłem'. Ale jak dostaje za friko, to chętnie pogram.

A co do tego „człeka” z gigafrustrat zone – przypomniał mi sytuację jak mój brat był mały. Miał chyba z 5 czy 6 lat i bawił się na drabinkach z innymi dziećmi w pewnym momencie spadł (nic mu się nie stało), a dzieciaki jak jeden mąż zaczęły się na niego lampić. I oto dylemat – co zrobić żeby go nie wyśmiały? Chłop nie stracił zimnej krwi i wrzasnął „tak się właśnie wchodzi do mojej piwnicy!”. Porównując – imć Tomek pokazał jak się schodzi do Rowu Mariańskiego.)

Ja-no-bo-kto-inny

I jeszcze opinia o GigaFrustrat Zone:

✉ (...) Właśnie te próby zmuszenia Cię do rezygnacji z druku rozbawiły mnie najbardziej. O wiele prostsze i skuteczniejsze byłoby przyznanie się do błędu. Tylko właśnie to jest najtrudniejsze, tak samo jak śmianie się z samego siebie.

naitsabess

✉ Piszę do was w związku z listem przeczytanym w AR – chodzi mi o gościa co prosił was o wysłanie mu gadżetu, za to że jest stałym klientem. Wiele się uśmieiał na widok tego listu – bowiem dostałem taki sam list od Kamila, tyle że firma mojego ojczulka, w której pracuję, rozprowadza towary spożywcze z Litwy. Więc Kamil chciał od nas też gadżet lub kawałek sera Litewskiego. Treść listu była identyczna – tylko koniec był inny. Ten koleś chyba wysłał dużo więcej tych listów. Życzę mu powodzenia.

Czaban

Ciekawe, co mu przysłał z rzeźni. Świński ryj? Albo taki 20-tonowy gadżecik z fabry-

ki czołgów... Hm, a z firm produkujących seks-akcesoria... Hmmm... to może ja też napiszę?

✉ Przeczytałem recenzję „The House Of The Death” w CDA i albo jest ona jednym dużym żartem (*) albo Wania wypił o jedną flaszkę za dużo. To co on tam pisze to jest błazenada. „Biedne zombie”?! (sic!). Nie czytałem chyba głępszej recenzji w CDA, (co nie oznacza że jest zła :P) rozprawka o zabijaniu niewinnych zombie wygląda jak by była pisana przez jakiegoś sfiksowanego profesorka, który czepia się każdego przejawu brutalności w grach albo przez jakiegoś chorego pacyfistę. Gość czepia się że w grze zabijamy zombie i traktuje to naprawdę poważnie!

Prawie tak poważnie, jak ty tę recenzję.

Ciekawi mnie jakby ktoś z czytelników napisał taką recenzję i wysłał do AR... SMG miałby na pewno niezły ubaw z gostka ;)

Prawie taki jak z kolesia, który nie łaapał prostego dowcipu.

no ale napisał to Wania więc oczekuję jakiegoś pouczenia od SMG jakież to mądry art wyszedł z pod ręki Czarnego.

Co ja cię będę pouczał, wolę się pośmiać...

Dziwi mnie też tak wielkie wczucie się w problem zombiaków, tak jakby przynajmniej one istniały i były najlepszymi istotami pod słońcem. Człowieku gdyby takie „cosie” chodziły po świecie wziąłbym łopatę, czy też inne narzędzie, które akurat bym znalazł pod ręką i zaczął tłuc ile wlezie po łbach, bo na milusińskich to oni raczej nie wyglądają a i dobrych zamiarów też raczej by nie mieli ;).

Hm, a ciebie w dzieciństwie ktoś nie tłukł łopatą po głowie? Bo ponoć to źle wpływa na lotność umysłu...

Nie dajmy się zwariować.

Krzysiek Spiderman

(*) Tak jest! To jest jeden duży żart! Gratulacje – pojąłeś!!!

9 lat na dzień

✉ Tak wstałem kiedyś i patrzę – a tu nie ma co robić. Troszkę se pograłem, troszkę posurfowałem, ale i tak znowu patrzę, a tu nie ma co robić! Więc podszedłem do szafy w której trzymam wszystkie moje gazetki. (...) Najbliżej mnie był około metrowy stosik CDA, a to dlatego, że czytam was od waszego początku. Więc tak myślę (tak, tak!) i przysięgam sobie, że w 3 dni przeczytam od wstępu do ostatniej reklamy WSZYSTKIE numery CDA. Była wtedy godzina w pół do siódmej rano, więc wziąłem się za to od razu. Pierwszy numer przeleciałem w godzinę, 7 następnych podobnie. Ale przy dziewiątym zaczęły mnie piec oczy, więc zrobiłem sobie przerwę (tylko 20 minut!) na kawę i siusiu. Po przerwie znowu wziąłem się za CDA. Do końca dnia przeczytałem 22 numery. A że była już trzecia, to sobie na chwilę odpuściłem. Budzik zadzwonił o piątej, czym zaalarmował mnie do lektury następnych numerów. Do południa wszystkich



SCHWYTANE W SIĘCI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie



O CDA różności

• Alexander: Ja CDA zawsze omijam. W kioskach i salonikach przez niego nie oglądam nawet witryn z prasą branżową. W życiu nie dałem za niego kioskarzowi złamanego grosika... A ten skubany d(o)ręczyciel listowy pomimo gróźb, od kilku lat regularnie wypycha mi go w skrzynkę pocztową..... Bollocks!

• Priemi: Generalnie się od kumpla z pracy, który kupuje namiętnie wszystkie numery CDA, ale kupiłem urodzinowy no i postanowiłem częściej to czynić. (...) CDA zawsze stoi na poziomie szczytowania. Taki wieczny orgazm ;). Przynajmniej kumpel nie będzie mi wypominał w pracy, że ciągle od niego się i sam nie może spokojnie czytać. :D

• terp: Najlepszy jest ten tekst jak oni grają w Splinter Cella i rzucają do siebie dialogi (...) Jak kumpel mi cały przeczytał (lekcja matematyki), to o mały włos z klasy nie wyleciałem

• Predalien: Na początku chciałbym zaznaczyć, że o ile normalnie kupuje CDA kilka dni po jego pojawieniu się w kioskach, jednak tym razem byłem zmuszony do szybszego zdobycia kolejnej dawki tego narkotyku. Powód równie prosty co przerażający, w czwartek jest wywiadówka i rodzice zapewne odbiorą mi wszystkie fundusze.

• Jak zobaczyłem CD-Action z pełną wersją „SCRAPLAND” to polecałem do domu po kasę. To trwa już rok.

No proszę, oto dowód na słuszność teorii względności. Od kwietnia 2005 r. dla niektórych już rok minął, a dla nas ledwo parę miesięcy...

A tu głos w dyskusji „czy CDA straciło klimat?”.

• magdalena: Hahaha, jakie proste pytanie! Oczywiście, że straciło, każdy antyfan może to potwierdzić. T jasne jak słońce. CDA jest beznadziejne, okropne, Mrs Jedi już nie ma, itd. Tylko jest jeden problem: dlaczego kupuję je co miesiąc, czekam na nie z wytęsknieniem, a kiedy czytam recenzję, to się ślinię?

• Arkulus: Dla mnie CDA jest za drogie prawie 20 zł inne są tańsze ale za to bardzo ubogie.

• &yB: 20 zeta za drogo? Nie przesadzajmy... są rozrywki droższe i na krócej.

• ^Loonatyk^: A tam, marudzisz - 20 zeta to najprawdopodobniej wydajesz w ciągu 2-3 dni na piwo i orzeszki :-). CDA kupuję od kilku lat i nigdy nie czuję żadnej straty za wydany mi pieniądźmi. Widać czuję, że ubijam dobry interes. Z kolei miałem zamiar kupić XX - wpięrow 3 dni gryzł mnie sumienie, czy aby na pewno wydać te 15 zł, kupiłem i... żałuję!

• Mentor12: Lepiej kupić Ciuchcie ;)

Jakby ktoś nie kumał dowcipu: w tym piśmie na niektórych CD pomyłkowo pojawił się film... no... dla bardzo, bardzo dorosłych. :)

Ciekawa wymiana zdań (dyskusja miała miejsce w maju - to ważne).

- Kiedy będzie zapowiedź nowego CDA?
- Nowego, znaczy czerwcowego? >:
- Czerwcowy był w lutym, teraz ma być grudniowy (święteczny), więc mam nadzieję, że będzie coś specjalnego > :)
- E, coś ekstra będzie w numerze trzynastym (bożonarodzeniowym), czternastym (przedświestrowym), albo piętnastym (przednoworocznym). Pierwszy z nich powinien wyjść lada chwila. Chociaż diabli wiedzą, może zrobić wydanie specjalne - szesnaste.

Forumowe przekomarzanki

Na pewnym forum pewna panna przyznała nam medal (rodzaj pozytywnego wyróżnienia) za „gry akcji”. I tak skomentowała.

• *Ten czwarty numerek mnie bardzo zaskoczył. W cdaction wyszła spoko gierka Scrapland, fajna grafika, spoko muza i wszystko gra. No może nie zasługuje medal ale jest spoko i ok, oprócz tego jest jeszcze kilka fajnych gier. Spoko!*

Troszkę mnie to w sumie rozbawiło („jestem za, a nawet przeciw”), więc poprosiłem ją, by się w końcu zdecydowała – czy mamy ten medal, czy nie? I panna się z lekka oburzyła:

To dla mnie zasługuje, a jak się chcesz wymądrzać to napisz opinie o cdaction (jeśli wiesz co to jest).

Jako że nie wiedziałem, co to jest CDA, zamknąłem się. (Z trudem, bo naprawdę ciężko zamknąć paszczę z „szerokim bananem”.)

Na tym samym forum inna panna (co one?!) dowaliła nam tak...

• *Ta gazeta jest droga, chociaż jest dużo gier to i tak cena jest dość wygórowana poza tym na płycie można znaleźć prawie same dema. Lepiej kupić sobie 1 pełną wersję za 20-30 złotych niż dema.*

Tak, na pierwszej płycie faktycznie są tylko dema. Na 3 pozostałych zaś głównie pełne wersje. Ale żeby to odkryć – trzeba umieć zliczyć do czterech...

About Smuggler

Na innym forum znalazłem ankietę o tym, który z redaktorów CDA jest „the best”. Cóż, pochwałem się, że wygrałem, uzyskując... ponad 160% (!!!) głosów. Nie pytałem mnie jak to możliwe, bo sam tego nie rozumiem. :) Zawsze byłem kiepski z matematyki. W każdym razie poniżej kilka ciekawych komentarzy głosujących. :)

• *A co do Smuga, on nie jest redaktorem, on się tam w redakcji tylko opiera, odpowiada na listy, sprawdza dema i robię wiele rzeczy, których nikt by nie robił!!!!*

• *Chciałem w ankiecie zaznaczyć EMG ale się pomyliłem i zaznaczyłem Smugglera.*

• *Nie lubię CDA ale oddałem głos na Smugglera, bo był kiedyś w SS, więc tu ma u mnie plusa...*

Nie był!!!! Nie był!!!! Ma swoją godność - i nie był!!!!

• *Malone: No i doczekałem się... Smuggler wreszcie się przyznał w GigaFrustrat Zone! Przecież, to było oczywiste! Brak zdjęcia, brak bliższych danych personalnych... Zawsze podejrzewałem, że Smuggler to Ubik! Wszystkowiedzący, wszędobylski, raz człowiek – kiedy indziej wręcz bestia. Możecie go czytać, możecie do niego pisać, możecie owijać nim wasze drugie śniadanie! Możecie sprzątać nim okruszki ze stołu. Świetnie nadaje się do odganiania owadów! Jest wspaniałą rozrywką dla waszych dzieci oraz waszych rodziców! Oto on – zawsze pod ręką! A może raz ci słońce? To już nieważne, bo masz jęgo! Kupiłeś? Pożyczyłeś? To też nieważne – jest cały twój i twój, i twój też! W 150 tysiącach egzemplarzy – już na rynku! Dostępny w formie drukowanej, elektronicznej, a nawet – pełnym 3D (dla wybrańców)! Jest wszędzie wokół nas, a gdy go nabędziesz – również w waszych domach... w waszych umysłach. Oto on – Smuggler! Pełna gama zastosowań...*

(Użytkując, postępuj zgodnie z instrukcją w AR.)

Przeczytanie książki PH. Dicka „Ubik” (rewelacyjna ale schizoidalna powieść!) znacznie ułatwi wam docenienie tego tekstu. :)

przeczytanych było już 31, żona powiedziała, że odchodzi, a ja brałem się za numer 32. Do końca dnia, czyli do siódmej rano, było już 55 numerów. Wtedy się przestraszyłem – dopiero połowa a zostało jeszcze tylko dzień. Wtedy wziąłem się ostro, a jeden numer czytałem w pół godziny. Do godziny 17 przeczytałem 90 numerów, a sukces był już bliski. Sto jedenasty numer przeczytałem o godzinie 23.22 co pozwoliło mi na chwilę satysfakcji i padnięcie z wyczerpania na łóżko.

maquinas

Tja, człowiek (a nawet Smuggler) dziewięć lat sobie żyły wypruwa – a ten to odwała w jeden dzień... :)

Pytania...

✉ Czy wszyscy w CDA należycie do MENSY? jak czytamy GW to wychodzicie na czytanych, znających się na muzyce i z poczuciem humoru.

Mój Boże. To, co dla mnie jest podstawą do tego, by móc o sobie powiedzieć, że się nie jest głabem, cepem i burakiem – czyli ogólne „otarcie” się o kulturę – dla niektórych z was wygląda jak szczyt intelektualnego wyrażania... Hm, to ci jeszcze powiem, że umiemy korzystać z toalety (podnosimy deskę przy susianiu!) i czytamy, nie poruszając przy tym ustami. Znaczący się – ze 300 IQ jak nic mamy! :)

A na koniec pytanie od mojej koleżanki (nie jest blondynką) „czy gry załączone do gazety nie są

brutalne i czy nie gorszą dzieci?”

Kryna aka Gienek

Niech zagra – i będzie znała od razu odpowiedź na oba pytania. A tak między nami: celem CDA jest przecież maksymalna brutalizacja i zgorzenie wśród młodzieży oraz dzieciaków. Jak puścisz od tyłu nasze CD, wyraźnie usłyszysz „o, przybądź szatanie – i zjedz mi śniadanie!!!” (*). Nie wiedzieliście o tym?!

(* Eld, jakbyście chcieli z Enter Chaos nagrać, to żądam tantiem za tekst.)

LADIES CORNER

✉ Chciałabym się podzielić swoimi przemyśleniami. Czytam wasz magazyn od 9 numeru. (...) A najśmieszniejsze, że za żaden numer nie zapłaciłam! Wszystkie kupowałam mój brat! Tym o to sposobem „na pasożyta” miałam comiesięczną porcję CD-Action. (...) Mam jeszcze pewną teorię, dlaczego go to mężczyźni częściej uciekają wirtualny świat! Proste... postępujące równouprawnienie. Mężczyźni nie mają już takiej władzy jak kiedyś i szukają jej w grach! W końcu każdy scenariusz żeruje na męskim, małym, pokaleczonym ego :D! Zawsze jest się Jedynym-Słusznym-Zbawcą-Swiata-I-Jego-Przyległości. Dziewczyny nie bawią takie rzeczy... wolą ambitniejsze scenariusze :) Ale panowie!! My także powoli wkraczamy w wasz wirtualny świat! Od nas nigdy się nie uwolnicie!! :D

Taką mamy nadzieję...

✉ Konieczna wszystkim! No ale wstęp. I od czego mam zacząć? Może od początku. Zatem wyjaśnić wpierw muszę, że jakąś niekonwencjonalnie wielką fanką gier nie jestem. Wasze czasopismo czytam sporadycznie i to tylko wtedy, kiedy koledy przyniosą do szkoły nowy numer (wiecie jak trudno jest potem wyjaśniać, że nie ma się pojęcia „gdzie to zniknęło” i jednocześnie ukrywać pismo za plecami?!).

—OK, ZROBIMY TAK: TY BIERZESZ PEYTKI, JA CZASOPISMO...



My mówić polandzki

✉ Kupiłem kartę GeForce ATI Radeon 9550. Odwróciłem pudełko i co widzę? Przy fładze Rzeczypospolitej Polskiej możemy przeczytać coś takiego:

Techniczny Wyzczególnienie

- ATI Radeon™ 9250 VPU
- Support pod kartą ten AGP 8X wzorze DDR
- 32bit pełny kolor 3D umożliwić przy maksimum 2048x1536
- Full poparcie dla Microsoft® Kierowca 8.1
- CRT/TV-OUT/DVI-I JA Podwójny wysława

Nie wiem jak was, ale mnie rozbija Radeon, i 'Microsoft Kierowca'! BUA-HAHHAHA!

Bartek

Po prostu ktoś użył do tłumaczenia owej instrukcji English/Polish Translatora albo czegoś podobnego. Swoją drogą – kretynizm, bo nawet nie trzeba znać języka, by sensownie te dane techniczne przełożyć. Chyba że to zagraniczny producent nieznający polskiego w ten sposób zagrał? Tak czy inaczej – śmieszne i żałosne popoł. Nie kupiłbym karty z takim nadrukiem, bo jak im się nie chciało nawet takiego g*** porządnie zrobić, pewnie reszta trzyma podobny poziom...

Recenzje

✉ Przez dłuższy okres czasu gnębi mnie jedno pytanie dotyczące waszych recenzji. Wiem, że nie jest to prosta rzecz i chciałem się dowiedzieć, jak rozpoznajecie wady w grach i czy są one na pewno jej wadami?

Hm, a jak rozpoznajesz, czy zupa jest słona – i czy to jest jej wada? (Bo przecież są i takie zupy, które z założenia mają być nieco słone.) Po prostu patrzysz, myślisz, zastanawiasz się „czy mi to przeszkadza, czy nie?”. Jak przeszkadza, znaczący się – to wada.

Na przykład w takim Serious Samie, niskie AI przeciwników nie uznaje się za wadę. A przynajmniej nie za dużą. Ideą SS jest po prostu granie do wszystkiego, co się rusza (a ze strony wrogów – masowy atak frontalny). Mizerne AI potworów tu nie przeszkadza. A nawet pomaga. :)

Kit stulecia...

✉ Piszę do Pana z sprawie nawiązania współpracy. Chciałbym zapytać, czy istnieje możliwość cyklicznego lub nieregularnego publikowania moich tekstów w Cd-Action. (...) Jeżeli jest Pan zainteresowany w ciągu jednego dnia mogę przesłać tekst na temat lokalnego i bardzo medialnego posta XXX [nazwisko znane, i to dość mocno – Smg], który uwielbia RTSy i czasem nawet po 12 godzin gra w Medieval: Total War. W rozmowie przyznał mi się, że zdarzało mu się z powodu gier komputerowych spóźnić na spotkania z wyborcami.

G.B.

I to wcale nie była podpucha, tylko poważna oferta... Sorry, ale od reklamowania polityków to mamy np. państwową telewizję „której to jestem współproducentem”, bo placę – sierota nieszczęsna – abonament. Posłowi zaś radzimy, by przestał się bawić durnymi gierkami, a wziął się do pracy, za którą bierze wielokrotnie więcej niż my zajmujący się gramami. Chyba że chce się z nami zamienić miejscami? Myślę, że byłbym niezłym posłem. Proszę o przyjęcie na to stanowisko motywuję tym, że potrafię beczelnie łżeć w żywe oczy, a potem wszystkiego się wyprzeć. Na życzenie mam też rozmaite poglądy (do wyboru) na każdą sprawę i niemal nieużywaną mózgowicę... Ech, polityk jest jak karaluch, wszędzie stara się wleźć...



LUDZIE & LUDZISKA

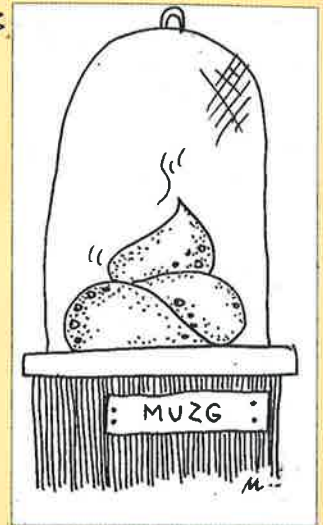
✉ Piszę do was z takiego miejsca, którego unikają faceci w wieku 18-28 lat, a jednocześnie jest ich tam najwięcej.

Clichy

Ile na fali? (W tłumaczeniu na polski: ile dni do wyjścia do cywila ci zostało?) I tak nie narzekaj, ja musiałem pełne dwa lata odsiedzieć...

✉ Mój młodszy brat użył przemocy fizycznej na blaszaku (...) mówię ściślej: kopnął go. Padł radiator, potem procek, a w chwili potem mój brat pod moim prawym sierpowym.

Jonny



Inaczej jest np. w Half – Life 2, tam niska inteligencja przeciwników znacznie by pogorszyła grywalność.

Otóż to. Czujesz bluesa. To, co w jednej grze jest wadą, w innej może być wręcz zaletą albo choć nie być (dużą) wadą.

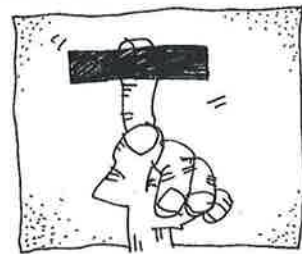
Innym bardziej dosadnym przykładem jest porównanie DOOM-a 3 i FarCry. W recenzji pierwszego tytułu imć Gem pisze, że jedną z głównych wad jest brak dużych przestrzeni, jakich jest wiele w FC. I tu dochodzę do sedna sprawy, czy fakt, że w D3 chodzimy głównie po ciasnych korytarzach, które to mają budować klaustrofobiczny klimat strachu (co najpewniej było celem autorów), jest na pewno jego wadą.

Bardzo mi się podoba ten przykład, bo celnie dobrany. A pokazuje on wyraźnie, że prosta kwestia „czy to jest wada, czy nie” to problem tego, czego się po grze oczekuje, a nie co ona oferuje. Zakładam, że Gem oczekiwał, że engine D3 go rozwali – i nie doczekał się, co uznał za wadę... Oczywiście w D3 MA być klaustrofobiczna atmosfera – ale szczerze mówiąc, środki, jakimi ją wywołano... Wiesz, Masterton pisze horror, King pisze horror. Ale zdecydowanie preferuję Kinga, który atmosferę grozy umie wywołać w znacznie subtelniejszy i doskonalszy sposób niż Masterton.

Oczywiście rozumiem, że jest to wyjątkowo opinia szanownego pana recenzenta, z którą mam prawo się nie zgadzać, jednak ta myśl nie daje mi spokoju. Więc prosiłbym na danie odpowiedzi: w jaki sposób ustalenie czy ta czy inna część gry (jak podałem wyżej) napewno jest jej wadą?

Rzucamy kostką. :) Sorki, nie ma żadnych określonych reguł, poza tą wcześniej wspomnianą „przeszkadza mi to w grze czy nie?”.

RS.: Jak już jesteśmy przy D3, czy nie zauważyliście, że coraz więcej osób



Panopticum

✉ Na wstępie mego listu chciałbym was serdecznie odwieść od domniemania, iż tworzycie czasopismo dla graczy. Stwierdzenie to jest przez was permanentnie wykorzystywane w celu deprawacji i dewiacji „Polskiego gracza”. Wasza elokwencja, wobec twórczenia najbardziej poczytnego czasopisma o grach komputerowych w Polsce jest w aspekcie moralności zła, a wręcz karygodna. Chciałbym uświadomić szczególnie Panu Smuglerowi, że w dzisiejszych czasach Pański brak kultury, a wręcz chamstwo

twierdzi, że wiedziała, że będzie średnia choć nigdy jej na oczy nie widzieli.

[??]

Cóż, normalka. Po bitwie pod Samosierrą prawie każdy Francuz zaklinał się, że szarżował razem z Polakami, a każdy stary Niemiec teraz twierdzi, że on od razu wiedział, że z Hitlera to kawał łobuza jest – i był przeciw.

✉ wszyscy pytają o linię komend, a nikt nawet nie pisnie o linii posterunków, linii komisariatów, nie mówiąc już o linii aresztów!! :) widać niewinne ludziska CDA czytają, oj, niewinne!!!

Radek

jest dla mnie i wielu czytelników CD-Action równoznaczne z przejawem pańskiego wywyższania się ponad przeciętnego czytelnika.

A ja zwracam Panu uwagę, że moją ksywkę pisze się inaczej.

Próbuje Pan, poprzez swoje postępowanie stworzyć archetyp człowieka walczącego ze złem na świecie za pomocą zła – brakiem oglądy i kultury.

A Pan próbuje kreować się tu na intelektualistę, a jednocześnie ukazuje, że nie odróżnia sarkazmu od chamstwa, ironii od braku oglądy itd.

Z jednej strony Pana zachowanie sprawia, że coraz więcej czytelników ma właściwe poglądy np. na temat piractwa, ale z drugiej strony tysiące graczy solidaryzuje się nie tylko z Panem, ale również z Pańskim nieokrzesanym zachowaniem. Martwi i smuci mnie ta sytuacja, albowiem jakie może to przynieść konsekwencje.

✉ Czołem towarzyszu Smuggler! Muszę Ci powiedzieć, że masz bardzo słabe zwieracze bo ciągle wychodzi od ciebie kupa śmiechu!!! Ale nie przejmuj się. Grunt to to żeby Burok ciągle Ci nie wypadł! Tak czymaj i niech CDA kosztuje czypien-dziesiąt!

Piotruś!!!



Nadejście Antychrysta i używanie prezerwatyw – to oczywiste. Nigdy więcej takich dzieci!

Następstwem tego może być bunt, neowerteryzm, albo co gorsza neofaszizm.

A nawet neostrada! Albo i sam Neo, z Trinity i Morfeuszem na dokładkę.

Dla tysięcy czytelników może stać się pan nowym fuhrerem. Proszę, więc o odrobinę przyzwoitości i taktu

Stały czytelnik (niko14)

Majne liebe Kinder niespodzianko... ja proszę waćpana o odrobinę zdrowego rozsądku. Masz 14 lat, a poglądy jak 114 latek, a do tego krzyżowiec z hemoroidami. Takie strojenie się nastolatka w piórka nadętego polityka i głoszenie bzdur namaszczonego tonem to porażka na całego. Ciesz się życiem i młodością, póki możesz. Na takie pogadanki będziesz miał jeszcze z 50 lat życia...

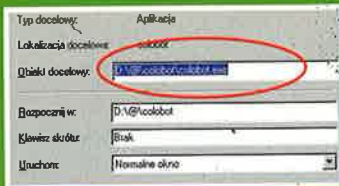
[??]

Autorom takich listów z góry dziękuję. Powiedzmy, jeden taki list na pół roku wyczerpuje limit na totalną głupotę w AR, więc nie piszcie ich za CZENSTO. A muzgu nie mam. Mam mózg. Szkoda, że nie potrafisz poczuć różnicy. Pewnie nadal rozmnażasz się przez podział, nie?

Smuggler & Ghost of Mr Jedi

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikona) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy **WŁAŚCIWOŚCI** i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widzimy opcję **SKRÓT**. Klikamy ją, co otwiera utworzenie menu. W nim znajdujemy **OBIEKT DOCEŁOWY** - to właśnie słynna linia komend!



Empire Earth 2

W czasie gry naciśnij [Enter], by wywołać okienko do chatu, a następnie wpisz tam dowolny z poniższych kodów:

idontcheat - wyłącza wszystkie cheaty
icheat - włącza wszystkie cheaty
loot - dostajesz po 10 000 sztuk każdego z surowców
taxes - tracisz po 100 sztuk każdego z surowców
punish - zadajesz wybranej jednostce 20 punktów obrażeń
convert - przeciągasz wybraną postać na swoją stronę
recharge me - regeneruje moce wybranej jednostki
win - automatycznie wygrasz dany scenariusz (nie zawsze działa)
toggle fog - włącza lub wyłącza fog of war
sea monkeys - włącza lub wyłącza błyskawiczne budowanie
epoch up - przechodzisz do następnej ery
give tech - dostajesz 50 punktów technologii
play god - włącza/wyłącza god mode dla twoich jednostek i budynków

Pariah

W czasie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę, a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów:

god - god mode
ghost - przechodzisz przez ściany
fly - możesz latać
allammo - 999 amunicji dla wszystkich broni
fov <##> - ustawia szerokość pola widzenia (standardowo 70)
behindview 0 - widok z pierwszej osoby
behindview 1 - widok z trzeciej osoby
suicide - popełniasz samobójstwo
addbots <##> - dodaje boty w trybie multi
summon VehicleGame.WeaponEnergyCore - przywołuje WEC (ulepsza broń)

Bonusowy poziom

Wejdź w menu Settings, potem w Cheat Codes i wpisz **GameStopPwnage**, a będziesz miał dostęp do nowego poziomu multi przygotowanego specjalnie dla Gamestop, lub też **Ebwpwnz**, by mieć dostęp do poziomu multi przygotowanego dla EB Games.

Psychonauts

Kody do wprowadzenia w trakcie gry (przytrzymaj przy ich wpisywaniu M1 i M2):

M3, [spacja], [TAB], [TAB], [F], [X] - 9999 amunicji
[spacja], M3, M3, [E], [F], M1 - 9999 strzał
[TAB], [E], [E], [X], [spacja], M3 - 9999 życie
[X], [X], [F], [E], [TAB], [F] - wszystkie moce
[TAB], M3, [TAB], [E], [X], [E] - moce na maks
M3, [X], [E], [E], M3, [TAB], [F] - przedmioty

M1, M2, M3 - odpowiednio lewy, prawy i środkowy przycisk myszki (często jest to kółko)



Stolen

Uruchom grę z parametrem **sendinthedowns** (czyli zmień skrót na C:\Games\Stolen\Stolen.exe -sendinthedowns), a po uruchomieniu gry strażnicy będą mieli wielkie głowy.

The Sims 2 University

W czasie gry naciśnij [Ctrl] + [Shift] + [C], by włączyć konsolę, a następnie wprowadź dowolną z poniższych komend. Zwróć tylko uwagę na wielkość liter - w niektórych przypadkach ma to znaczenie, nie wpisuj także ani „[” ani „]”!

help - wyświetla większość dostępnych komend
help [komenda] - wyświetla dokładną informację o wybranej komendzie
exit - zamyka konsolę
expand - zwiększa lub zmniejsza rozmiary konsoli
Kaching - dostajesz 1000 Simoleonów
motherlode - dostajesz 50 000 Simoleonów
twinz2cute lub twinsr2cute - zamiast jednego potomka rodzą się bliźnięta
TerrainType [desert lub temperate] - zmienia

two drzewa

boolprop displayNeighborhoodWater [true lub false] - pozwala usunąć (jeśli false) z sąsiedztwa wodę
boolprop displayNeighborhoodRoadsWithModel [true lub false] - pozwala usunąć (jeśli false) z sąsiedztwa mosty
boolprop displayLotImposters [true lub false] - pozwala usunąć (jeśli false) z sąsiedztwa grafikę domów
boolprop lotWater [true lub false] - pozwala usunąć (jeśli false) wodę z działek
boolprop lotTerrainPaints [true lub false] - pozwala usunąć (jeśli false) malowanie z „podłóg”
boolprop carsCompact [true lub false] - samochody będą miały w widoku sąsiedztwa więcej detali (jeśli true)
boolprop showFloorGrid [true lub false] - włącza lub wyłącza siatkę w trybie kupowania lub budowania
boolprop lotInfoAdvancedMode [true lub false] - pokazuje więcej informacji o działce (jeśli true)
boolprop objectShadows [true lub false] - usuwa cienie z obiektów na zewnątrz (jeśli false)
boolprop guob [true lub false] - usuwa cienie z obiektów wewnątrz domu (jeśli false)
boolprop simShadows [true lub false] - usuwa cienie z Simów (jeśli false)
boolprop displayPaths [true lub false] - pokazuje, gdzie wybrany Sim idzie (jeśli true)
boolprop displayLookAtBoxes [true lub false] - pokazuje, gdzie wybrany Sim patrzy (jeśli true)
boolprop locktiles [true lub false] - pozwala postawić przedmioty przeznaczone dla wnętrza na zewnątrz (jeśli false)
boolprop constrainFloorElevation [true lub false] - pozwala zmieniać wysokość podłogi nawet, jeśli stoją na niej przedmioty (gdy false)

Cheats Mode

Wpisz **boolProp testingCheatsEnabled true**, a będziesz miał dostęp do paru bardzo fajnych rzeczy. W **Create A Sim** naciśnij przed rozpoczęciem tworzenia postaci [Shift] + [N], dzięki czemu będziesz mógł zmieniać między innymi odcień skóry i ubrania. W trakcie gry po naciśnięciu [Shift] i po kliknięciu Sima będziesz miał dostęp do nowych opcji: zmiany jego ubrania, tuszy czy poziomów aspiracji, będziesz mógł także przywołać innych członków jego rodziny oraz kilka bardzo ciekawych przedmiotów.

Uwaga, dodatkowe opcje będą po angielsku, ale warto z nimi poeksperymentować, bo np. po przywołaniu (klikając **More**, a potem **Spawn i Create the Tombstone of L and D**) magicznego kamienia będziesz mógł sprawić, że wszyscy w okolicy będą twoimi przyjaciółmi (wystarczy go kliknąć, potem **More i Make everyone here friends with me**).



No i możesz poszeleć :-)))

79°

**SZCZEGÓLNI
POLECAMY**

SZEGED

79%



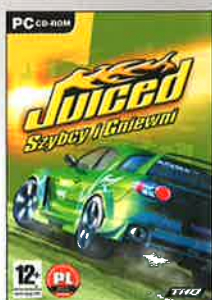
NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1970GX to pierwszy monitor całkowicie dedykowany aplikacjom multimedialnym. Lśniący 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o jasności 400 cd/m², kontraście 700:1 i ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z niego uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nim więcej niż dotychczas.



www.cdprojekt.info



JUICED: Szybcy i Gniewni

Polska wersja już w czerwcu!

Niesamowite fury! Super grafa!

© 2005 THQ Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi materiałami należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykonanie: Juiced Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Juiced i poszczególne logotypy oraz THQ i poszczególne logotypy są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Monitor NEC MultiSync® 1970GX jest dostępny tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Adresy znajdziesz na naszej stronie [www](http://www.nec-displays-pl.com). Podobnie jak inne monitory NEC objęty jest 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.